# BIBLIOTECA

DELLE

# TRADIZIONI POPOLARI SICILIANE

VOL. XIII.

# GIUOCHI
# FANCIULLESCHI SICILIANI

RACCOLTI E DESCRITTI

DA

GIUSEPPE PITRÈ

Con dieci tavole a fototipia, quattro a litografia
ed una a stampa

VOLUME UNICO

PALERMO
LUIGI PEDONE LAURIEL, EDITORE.

1883

AD

**ELISA** ED **IRENE**

DI TOMMASO CANNIZZARO

**MATILDE, GIUSEPPE** E **PAOLO**

DI ALESSANDRO D'ANCONA

**CORDELIA** ED **ALESSANDRO**

DI ANGELO DE GUBERNATIS

**VINCENZO, ALESSIO** ED **ISIDORO**

DI GAETANO DI GIOVANNI

**GERARDO**

DI MATTIA DI MARTINO

**CARLOTTA**

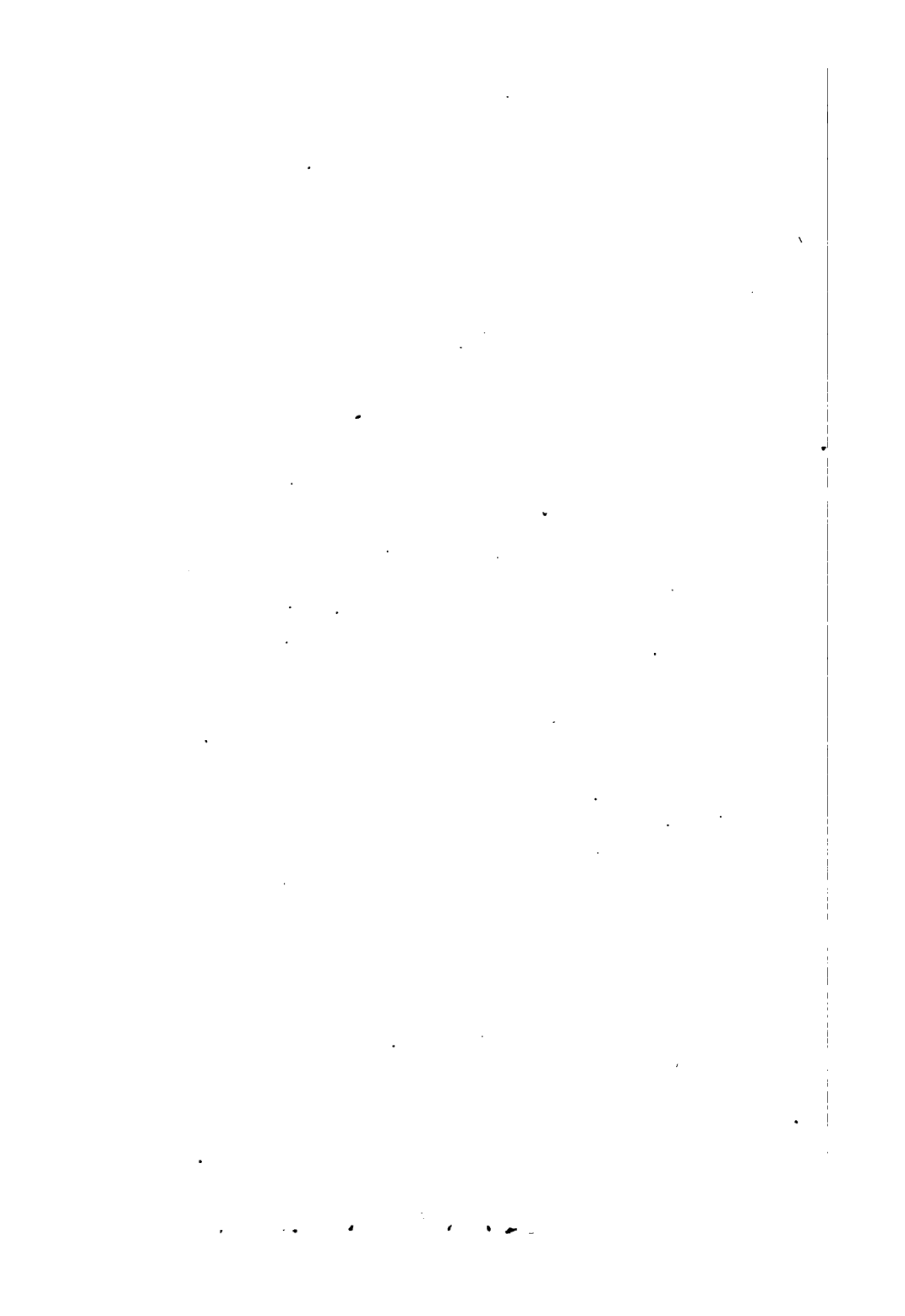
DI VITTORIO IMBRIANI

OFFRE L'AUTORE QUESTO LIBRO

PERCHÈ

VOLENDO UN GRAN BENE AI LORO GENITORI

VUOLE EGUALMENTE BENE

A LORO.

# AVVERTENZA

La presente Raccolta comprende trecentosedici giuochi fanciulleschi siciliani: de' quali dugentotrentatrè son veri e propri *Giuochi*, trentanove *Divertimenti, Passatempi, Esercizi*, e quarantatrè *Giocattoli e Balocchi*.

Noto questo numero con un certo compiacimento, perchè è questa la prima volta che in Italia da un solo e con intendimento scientifico si mettano insieme tanti trastulli popolari della infanzia e della fanciullezza quanti mi è, per avventura, concesso di darne ora alla luce.

L'ordine col quale gli ho distribuiti è, a creder mio, strettamente razionale: avendo io guardato allo spirito umano in relazione con lo sviluppo delle sue facoltà nei primi anni della vita. Così cominciando dai canti, che impropriamente chiamiamo *infantili*, e che dovremmo dir meglio *materni*, ho finito con quei passatempi ricreativi che servono ad acuire la mente ed a sviluppare le forze fisiche, passaggio dalla fanciullezza all' adolescenza.

Certo, la mia classificazione non è senza difetti. Per tre o quattro volte in tutto il corso de' giuochi vi è, tra giuoco e giuoco, un notevole distacco in ragione della diversità dei gruppi; ed il lettore se ne avvedrà passando dal n. 86 all' 87, dal 141 al 142, dal 203 al 204 ecc., e giudicherà se, pur seguendo altri criteri

di ordinazione, possa, senza trovar prima de' giuochi intermedi che servano di anello, ottenersi miglior risultamento.

Uno di questi gruppi per tipi fondamentali di giuochi non può sottrarsi a qualche osservazione; perchè, avendo tenuto d'occhio la prima età, e dovendo per essa cominciare con la descrizione de' giuochi d' indovinazione, di sorte ecc., che s'affacciano al n. 19, io non dovevo, sempre gradatamente salendo, lasciarli se non dopo aver finito questo grande e proteiforme gruppo, che pure accoglie (nn. 28-32) giuochi d'*azzardo,* più presto fanciulleschi che infantili. Le classificazioni di tradizioni le facciamo noi : il popolo non le intende, o le fa a modo suo; nè pei giuochi troviamo criteri sicuri di base nel popolo; i fanciulli son troppo piccoli perchè ne abbiano uno; gli adulti son troppo serî perchè facciano attenzione a siffatte cose.

Malgrado queste inevitabili sconvenienze, io posso guardar senza pentimenti all' ordine da me tenuto; e credo di aver indovinato gli occulti legami che esistono tra molti de' giuochi, sia per l'analogia, sia per la somiglianza, e sia per l'identità di fondo o di forma che tra loro esiste. Se un giuoco riappare sott' altra forma, il far di due o più forme un giuoco solo, non era in facoltà mia, quando esse rappresentano due o più giuochi diversi in un medesimo posto e presso una stessa comitiva di fanciulli [1]. Bensì, descritta per un giuoco

[1] Il sig. E. Rolland nel suo recentissimo libro *Rimes et Jeux de l'Enfance* (Paris, 1883) a pp. 154, n. 28 *c*, porta una variante del giuoco 29, p. 155. I giuochi 30, 31, 32, 33 sono in fondo uno stesso giuoco.

la forma più comune in Sicilia, ho subito fatto seguire le differenze e le varianti che esso qua e là presenta, notando il nome del comune, specialmente per il dialetto delle formole tradizionali. Palermo, col suo quarto di milione d'abitanti, è sempre la città più ricca di giuochi in tutta l'Isola; e dall'uso palermitano son tratte, per lo più, le descrizioni dei giuochi siciliani che nel libro non hanno indicazione particolare. Se il giuoco non è stato raccolto in Palermo, la indicazione topografica finale ne dichiara la provenienza.

I titoli de' più noti tra questi giuochi sono intesi in tutta la Sicilia, e fanno parte del dialetto generale; ma ve ne sono anche di speciali, che ho avuto cura di raccogliere e notare a capo di ciascun giuoco. Dalla tavola di pp. 17-18 si rileverà, che tutte e sette le province siciliane, quale per molto quale per poco, portano il loro contingente al nostro *Folk-Lore* fanciullesco. Di sessantanove comuni all'uopo esplorati, cinque sono della provincia di Caltanissetta, sette di quella di Catania, nove di Messina, dieci di quella di Girgenti, dieci di Siracusa, altrettanti di quella di Trapani, diciotto della provincia di Palermo. Nè vi mancano le colonie dette *lombarde*: Piazza Armerina (prov. di Caltanissetta), Nicosia (Catania), S. Fratello (Messina), e le *albanesi*, importantissima tra le quali Piana dei Greci (prov. di Palermo). La pronunzia dei vari dialetti è stata scrupolosamente conservata nella trascrizione de' testi, dei dialoghi e fino delle singole voci isolate.

Persone amiche, non meno gentili che dotte, mi hanno amorosamente aiutato fornendomi giuochi a me poco noti o ignoti affatto. Ricordo, a ragion di gratitudine, tra' primi lo storico di Casteltermini comm. Gaetano Di Giovanni ed il latinista prof. Raffaele Castelli, i quali mi mandarono, l'uno i giuochi che potè raccogliere in Cianciana sua residenza, e in Casteltermini sua città natale; e l'altro quelli (e non son pochi) della sua Mazzara, di S. Ninfa, Calatafimi, Castelvetrano, Marsala e Poggioreale. Pel circondario di Modica: Chiaramonte, Comiso, Palazzolo Acreide e Spaccaforno, e poi per Alessandria della Rocca (prov. di Girgenti) il barone S. A. Guastella mi ha fornito notizie e descrizioni non meno diligenti di quelle che per Borgetto e Partinico mi ha apprestate il sempre a me diletto dott. Salvatore Salomone-Marino. Debbo i giuochi di Avola al valente agronomo Giuseppe Bianca, quelli di Noto al caro prof. Mattia Di Martino, alcune canzonette infantili di Ragusa Inferiore allo storico della Contea di Modica dott. Raffaele Solarino, i giuochi di Polizzi al sig. Vincenzo Gialongo, di Prizzi al sig. Salvatore Tortorici, di Alimena e Riesi alla mediazione del prof. M. Messina-Faulisi e del cav. M. Siciliano.

Nell'attestar pubblicamente a questi egregi il mio grato animo, io vo' si sappia come le descrizioni de' giuochi che portano in fine un nome di paese son tratte dai mss. favoritimi da codesti amabili cooperatori.

Da tredici anni le mie ricerche in questo campo sono state continue e indefesse. Per esse non ho rispar-

miato a spese, a viaggi per la Sicilia, a fatiche d'ogni maniera. Visti o uditi e raccolti da me sono i giuochi di ben 47 comuni di tutte le province dell'Isola: di *Caltanissetta*, Niscemi, Piazza, Riesi, Vallelunga; di *Catania*, Acireale, Caltagirone, Catenanuova, Etna, Giarre, Nicosia; di *Girgenti*, con Porto Empedocle, Licata, Menfi, Regalmuto, S. Margherita di Belice, Sciacca; di *Messina*, Barcellona, Gioiosa, Milazzo, Roccella, S. Fratello, S. Lucia di Mela, Taormina, Torre di Faro; di *Palermo*, Caccamo, Castronuovo, Cefalù, Ciminna, Ficarazzi, Isnello, Monreale, Piana de' Greci [1], S. Giuseppe Jato, Termini, Valledolmo, Ventimiglia, Vicari; di *Siracusa*; di *Trapani*, Erice, Marsala (in parte) e Salaparuta.

Tutti questi giuochi son popolari nel pieno significato della parola, e così li ho fedelmente descritti come vanno naturalmente eseguiti. Ho quindi escluso ogni giuoco che sappia di scuola e di pedagogia, come ad esempio la palla (franc. *balle*), il dar alla palla con maglio a bastone (*balle à la crosse*), la pallacorda (*longue paume*), il paramaglio (*le mail*), la corda (*la corde*), il cerchio (*le cerceau*), il volante (*le volant*), ed altri siffatti, che escono da' nostri limiti. Così ho anche escluso quei divertimenti e passatempi che vanno sotto il titolo generico di giuochi di conversazione: roba da adulti e, che è più, da gente per bene, o che la pretende a tale. Basta aprire un libro qualunque di que-

[1] Con le indicazioni dell'illustre grecista siculo-albanese can. Giuseppe Montalbano.

sto genere per trovarvene qualche centinaio. Noi abbiamo sull' argomento un antico libro, non originale certamente, ma che ha dovuto servire a molti altri posteriori al sec. XVI, il *Dialogo de' giuochi che nelle vegghie sanesi si usan di fare*, del Materiale Intronato, cioè di Girolamo Bargagli (Venezia, per Alessandro Gardane 1581); dal quale G. Gherardini trasse i 135 giuochi da lui registrati nel vol. II, p. 267 e seg. delle sue *Voci e Maniere di dire additate a' futuri vocabolaristi* (Milano, per G. B. Bianchi e C.° 1838).

Ho anche escluso i giuochi che vanno sotto i titoli di *jocu di lu Gaddu, di la Padedda, di lu Chiuppu, di lu Tauru, di l'Oca* ed altri tali, che sono de' veri spettacoli-giuochi popolareschi, con tutto l' apparato di scene popolari, alle quali prendon parte giovani, non già fanciulli, attori, ed una folla di spettatori d'ogni grado. Questa terza classe di giuochi, di cui qualcuno venne descritto nel passato secolo dal marchese Villabianca, e da me pubblicato [1], esce dalla cerchia dei giuochi e passatempi fanciulleschi.

Se io sia riuscito, nella descrizione di questi innocenti trastulli, ad una forma chiara, semplice ed evidente, non so; questo so bene: che chiarezza, semplicità ed evidenza vagheggiai sempre nel ritrarli: pur non dissimulandomi la difficoltà di far comprendere

[1] *Nuove Effemeridi siciliane*, serie III, v. I, pp. 114-122, 217-229. Palermo, 1875. Vedi anche per la Sicilia i miei *Spettacoli e Feste pop.* p. 265. Per la Terra d'Otranto, De Simone, nella *Rivista Europea*, an. VII, v. II, fasc. 3°, pp. 566 e seg. Firenze 1866. Per gli Abruzzi, De Nino, *Usi e Costumi*, vol. II, p. 15.

gesti e movimenti d'una mimica tutta particolare, e giocattoli che pel lor meccanismo primitivo mal si prestano ad un linguaggio tecnico.

Il valoroso demologo castigliano D. Antonio Machado y Alvarez consigliava testè l' applicazione della fotografia a' giuochi [1]; io son venuto nella determinazione di applicare, come più economica, la fototipia [2]. Dieci tavole che rappresentano altrettanti giuochi del libro dimostrano qual vantaggio possano da quest'applicazione tirare i nostri studi, oggi che non si rimane più contenti delle nude descrizioni, ed il *Folk-Lore* si fa operoso aiuto dell'etnografia e della storia. I piccoli giocatori de' miei quadretti, come si vedrà di leggieri, vengon tutti dalla più modesta classe sociale; ma, tipi puramente siciliani delle varie province, non sono degli straccioni ributtanti, nè agghindati ragazzi della borghesia. Come io sia riuscito a mettere insieme i trentasei birichini e monelli che compongono questi dieci gruppi, è una storia un po' lunghetta, che non val la pena di raccontare. Non taccio però che senza l'efficace concorso dell'ottimo signor Giuseppe Barrilà e del signor Costantino Lombardo, l'uno Direttore, l'altro Censore dell'Ospizio di Beneficenza in Palermo, questa parte illustrativa del libro sarebbe stata mal rappresentata.

Fedele al mio programma, ho fatto seguire a ciascun

[1] *El Folk-Lore andaluz*, p. 96, Sevilla, 1882 á 1883.—(Rolland) *Almanach des traditions pop.* I.ª an., p. 118; Paris, 1882. —*Archivio per lo Studio delle Tradiz. pop.*, vol. I, fasc. III, p. 491, Pal., 1882.

[2] *Archivio*, ecc. vol. I, f. IV, p. 620.

giuoco alcune indicazioni dei riscontri editi e qualche volta inediti che esso ha in Italia. Non giustifico la limitazione degli studi comparativi, perchè l'ho già fatto altrove [1], e perchè mal saprei fare per tanti e tanti popoli quello che posso appena per l'italiano.

La *Bibliografia*, che per più ragioni ho voluto premettere alla Raccolta, non registra se non i principali tra' libri ed opuscoli che io tenni sott'occhio nello istituire i confronti. Questo lavoro è stato penoso per me. Il dovere, non già sfogliare, ma bensì scorrere da cima a fondo grandi vocabolari in dialetto come quelli, p. e., del Boerio, del Sant'Albino, del Malaspina, solo per pescarvi qualche somiglianza da rilevare, è fatica così improba che nulla di più per un raccoglitore. Nè io trovavo materia accumulata da altri; perchè, lo sgobbare su libri vecchi e polverosi, lo studiar vocabolari solo per il gusto di cercarvi de' giuochi, è una ingrata occupazione, per la quale non tutti si sente una grande simpatia. Ma chi ha avuto la debolezza di amar questi studi tanto da rimettervi e salute e tempo e quattrini, può bene permettersi simili ricerche, non inutili forse, ma certo ingloriose. — Tra le cose inedite vi sono canzonette, giuochi e voci di Bisceglie [2] e di Foggia per le Puglie, di Napoli, di Cagliari per la Sardegna [3], del Chietino per gli Abruzzi [4], di Firenze,

[1] *Fiabe*, *Novelle e Racconti pop. sicil.*, v. I, p. XXXV; *Proverbi siciliani*, v. I, p. XXXVI; *Spettacoli e Feste pop. sic.*, p. X.

[2] Li ho raccolti io stesso dalla bocca del prof. Donato Ventura.

[3] Li devo al prof. Francesco Randacio.

[4] Mi vennero favoriti dal dott. Gennaro Finamore.

Pratovecchio, Garfagnana Estense per la Toscana [1], di Tortona pel Piemonte [2] ecc.

Per chi non abbia molta familiarità con queste discipline, nuove del tutto tra noi, non saranno discare, credo, le poche osservazioni sopra *I Giuochi fanciulleschi* che premetto alla Raccolta. Nessuno, che io conosca, ha trattato finora in Italia, sotto l'aspetto demo-etnografico, questo curioso argomento; ed io invoco la indulgenza di quanti hanno preso a cuore la mia collezione per queste pagine, che son frutto di pazienti ed amorose ricerche. È stato mio intendimento illustrare il valore e l' importanza de' giuochi e divertimenti, la loro genesi, quel che in certi giuochi sia più da vedere; quali i tipi fondamentali de' giuochi e da che cosa siano da ripetere le somiglianze e le diversità, e come molti di essi nell'Europa in generale, in Sicilia in particolare, ci abbiano conservato reliquie di antiche usanze, cerimonie, riti ed avvenimenti. Se io non son riuscito a svolgere come si deve questo assunto, mi si tenga conto dell'onesto desiderio, per il quale ho tenuto dietro, fino al presente giorno, a' lavori contemporanei aventi più o meno relazione con il *Folk-Lore* fanciullesco.

I tempi e gli avvenimenti incalzano, e le memorie del passato che non ebbe storia si vengono ogni dì obliterando. Son più di trent'anni che il buon Pietro Thouar lamentava che in Toscana « quelle innocenti ri-

[1] Me li raccolse l'avv. Giovanni Siciliano.

[2] Li ho scritti come me gli ha dettati la egr. signora C. Tacconi.

creazioni che facevano la delizia dei nostri vecchi e dei fanciulli sono passate di moda. » Di qualche giuoco siciliano menzionato da antichi scrittori dell'Isola non si ha più conoscenza oggigiorno: ed ignoriamo che cosa fosse il *Tafara e tammuru* citato dal cinquecentista Alessandro Dionisio [1], che cosa il *Tafara*, *tafaruni e pizzinnongulu*, laconicamente registrato, non è più d'un secolo, dal vocabolarista M. Pasqualino [2].

Affrettiamoci a salvare dalle ingiurie del tempo questi preziosi documenti della storia intima del popolo!

Palermo, 7 Luglio 1883.

G. PITRÈ.

[1] *Amorosi Sospiri*, at. IV, sc. 7:

> Vulemu fari 'na cosa di meghiu?
> Jucamundila a *Tafara e Tamburu*.

[2] *Vocabolario siciliano etimol.*, vol. V, p. 171: « Voci che alle tre prime dita nel giuoco di questo nome *(Tafara, tafaruni e pizzinnongulu)* i fanciulli danno alle dita stesse. » Più laconicamente il TRAINA, *Nuovo Vocabolario siciliano*: « Giuoco anticamente usato dai ragazzi. » Ma che era questo giuoco? Certo, cosa ben diversa dal nostro n. 109.

# DEI GIUOCHI FANCIULLESCHI

---

Des simples jeux de son enfance
Heureux qui se souvient longtemps!

*Chant pop. franç.*

Die Kindheit ist die goldene Zeit der harmlosen Freude, des fröhlichen Spieles.

I. V. ZINGERLE.

# DEI GIUOCHI FANCIULLESCHI

Argomento di non lieve importanza fra le tradizioni popolari, i Giuochi fanciulleschi offrono un campo spazioso di ricerche e di osservazioni a quanti studiano l' uomo nella sua vita intima e domestica, nelle sue relazioni con gli uomini, nelle sue inclinazioni e costumanze; e però non solo a' cultori della demopsicologia, anzi del *Folk-Lore*, ma anche agli etnografi ed a' pedagogisti [1].

Dotti d' ogni ragione presso le varie nazioni civili si occuparono, in ogni tempo, de' giuochi; ed è fama che Svetonio Tranquillo, oltre le Vite de' dodici Cesari, avesse lasciato un libro sui giuochi de' Greci [2], che per una semplice mistificazione si continua a ritenere cosa ben diversa da un preteso trattato *De puerorum Lusibus*. È noto come Giulio Polluce, re-

[1] Mentre rivedo le bozze di questo scritto mi capita *Le programme de la Maitenance languedocienne du Félibrige* pel 1884, nel quale tra sette premî se ne assegna uno, il terzo, « à l'etude de quelquesuns des jeux et des divertissements populaires du bas Languedoc ecc ». V. *Revue des langues roman.*, pp. 252-253, ser. III, t. IX, maggio 1883.

[2] Jo. Tzetzes, *Hist. Chiliade*, VI, 85, 877.

tore del II secolo, tutto un capitolo del suo celebre *Onomasticum* avesse consacrato a' ludi puerili dei Greci e de' Latini [1]: pagine preziose, alle quali attinsero eruditi vecchi e critici nuovi. Si citano le opere di Meursio. *De Ludis Graecorum*, di Soutero *De Ludis veterum*, e di Boulengero, con lo stesso titolo, ma io non so quanto ci abbiano da fare coi nostri studi. Men noto, se non ignoto del tutto, è un libro, che, quando verrà alla luce, vorrà essere prezioso, del benemerito Rodrigo Caro, scrittore spagnuolo del sec. XVII, *Dias geniales ó lúdricos*, dell'anno 1626, dove i giuochi più antichi, tuttavia in uso presso i *muchachos* de' suoi giorni ed anche d'oggi, sono largamente illustrati [2]. Ricordi passeggieri di giuochi medievali troviamo in tutte le letterature. Il bibliofilo Jacob (P. Lacroix) diè una lista di giuochi francesi [3],

[1] JULII POLLUCIS *Onomasticum græce et latine*, lib. IX, c. VII, nn. 101-129, pp. 1087-1115. Amstelaedami, Ex officina Wetsteniana, CIↃ IↃ CCVI.

[2] Di quest' opera inedita una copia si conserva nella Biblioteca Colombina di Siviglia, segn. VVV, tav. 421, n. 12. La rivista sivigliana *La Enciclopedia* del 1879 ne avea cominciata la stampa a foglietti, ma la lasciò in tronco alle prime 100 pagine in 16°, col titolo: *Dias geniales ó lúdricos de* RODRIGO CARO. *Libro expósito dedicado á D. Fadrique Enriquez Afan de Rivera, Marqués de Tarifa. Par* JUAN CARO, *Rector de el Collegio* ecc. *de Bornos y su capellan.* Librería médica. Imprenta y Lytografia de Cárlos M. Santigosa, Constitucion 7. — Sevilla 1879.

L'indice ed un capitolo pubblicò F. R. Marin, *Cantos populares esp.* t. I, pp. 17-39. Sevilla, Fr. Alvarez y C.ª, Edit. M.DCCC.LXXXII.

[3] P. LACROIX, *Moeurs, Usages et Costumes au moyen âge et à l'epoque de la Renaissance;* Paris, Firmin-Didot 1877. Nel cap. *Jeux*

e Viollet le Duc un' altra, tolta del poema *L'amant rendu cordelier*, del sec. XV [1]. In Ispagna cinquanta se ne trovano indicati da Alonso de Ledesma (1552-1623) ne' suoi *Juegos de noches buenas á lo divino*, editi nel 1605 [2]. Perlone Zipoli (Filippo Lippi) in Italia, non pochi veramente infantili ne ricordò nel suo *Malmantile racquistato*, e tredici in sole quattro ottave [3], tutti con molta grazia se non con pari esattezza comen-

*et Divertissements* accenna al *Doigt mouillé*, *Aux Billes*, *Aux Luettes*, *À la toupie* o *À la ronfle*, *Au palet*, *Au fouquet* ecc. pei maschi; *À la briche*, *Aux Martiaus*, *Aux poupées*, *Au loup*, *Au renard*, *À cache-cache*, *À cache-mouchel* o *Colin-Maillard*, *À cligne musette* ecc. per le ragazze.

[1] Viollet le Duc, *Dictionnaire raisonné du Mobilier français*, t. II, p. 462:

> Item, et si ne jouerez
> Au *siron*, ne à *clignetes;*
> Au jeu de *mon amour aurez*,
> A la *queulenlen*, au *billettes*,
> Au *tiers*, au *perier*, au *bichettes;*
> A getter au sain, et au dos l'herbe;
> Au *propos* pour dire sornettes;
> Ne qui paist-on? ne *qui paist hebbè?*

[2] Barcelona, por Sebastian Cormellas. Furono riprodotti nel *Romancero y Cancionero sagrados*, pp. 151-181; Madrid, Rivadeneira, 1875, ediz. dalla quale li ha ripubblicati A. Machado y Alvarez n'*El Porvenir*, nn. 9769-70-71; 17 e 24 Genn. e 7 Febbr. 1881, ed in parte Th. Braga nell'*Era nova*, an. I, n. 8; Porto febbr. 1881.

[3] *Il Malmantile racquistato* di Perlone Zipoli colle note di Puccio Lamoni (cfr. *Bibliografia*, n. 2) c. II, ott. 45-48, vol. III, p. 33. In Prato MDCCCXV, Vannini.

Quattordici ne novera G. Borrello, *Poesie siciliane*, p. 49. Catania, Giuntini 1855.

tati da Puccio Lamoni, anagramma di Paolo Minucci [1]. Ma un lavoro come quello che pe' giuochi medievali tedeschi diede I. V. Zingerle non l'ha forse nessuno [2]. Da libri e mss. d'ogni genere egli raccolse quanti potè ricordi de' giuochi fanciulleschi in Germania : e questo suo saggio potrebb' essere imitato da noi ed altrove.

In gran numero sono adesso, dappertutto, raccolte di giuochi; e poichè più d'una mi toccherà di citarne in questo ragionamento, mi astengo dal farne qui menzione evitando di dar nel catalogo e di cadere in omissioni colpevoli sempre agli occhi di chi legge un libro solo.

## I.

Il fanciullo è un piccolo uomo, e noi fanciulli d'una volta possiamo ne' suoi atti scomposti e meccanici d'oggi vedere o prevedere i suoi atti razionali di domani, come nel breve, ahi ! troppo breve ! periodo della sua età spensierata, studiare quelli men brevi dell'agitata adolescenza e della non lieta maturità.

[1] Per dirne una, nel v. I, p. 202 del *Malmantile* egli scrive: « Il Brueghel, pittore insigne, espresse parimente molti giuochi dei ragazzi in un quadro »; e cita « Baldinucci, sec. IV, *Decennali* V, p. 337 ». Ora il Baldinucci, *Notizie de' Professori del Disegno da Cimabue in qua*, vol. VII, p. 343 (Milano, Società tipog. de' Classici ital. 1811), parlando di Pieter Brueghel di Bueghel, nel Brabante, fiorito verso il 1550, disse che « fece molti quadri di scherzi e giuochi, che fanno sulle veglie nei balli i contadini ».

[2] *Das deutsche Kinderspiel in Mittelalter. Zweite · vermehrte Auflage*. Innsbruck. Verlag der Wagner'schen Universitäts-Buchhandlung 1873. La 1. ediz. uscì in Vienna nel 1867.

Lo spirito d'imitazione è il primo e principale carattere della fanciullezza, e questo spirito è così innato in essa come lo è il bisogno di mangiare e di bere. Ciò che il fanciullo vede fare, fa egli stesso parodiando; e molti de' suoi giuochi e passatempi, per chi ne cerchi le ragioni, sono ripetizione, contraffazione di atti, di pratiche, di abitudini degli uomini. L'uomo cavalca, ed il bambino va *a cavallo alla canna* o al babbo; la famiglia fa un pranzetto, ed i bambini fanno *le merenducce;* voi sposate, ovvero tenete al fonte un bambino, ed una nidiata di fanciulli vi celebra alla sua maniera le nozze, o *fa alle comari;* e se si mena in giro, nelle processioni, il simulacro d'un santo, eccoti lì il divertimento di portare *a predellucce*. I suoi stessi balocchi e giocattoli che cosa sono se non riproduzioni rudimentali ed imperfette di oggetti e strumenti della vita comune? Nel *ripiglino* egli vuol raffigurare la culla, lo specchio, il candeliere, il pesce, il lupo; nella *girandola* il mulino a vento; nello *schizzetto* l'antico archibuso; con la carta piegata in molte fogge diverse la barca, il cavalluccio, il cappello, le bisacce, la spola, il cassetto ed altre cose simili [1]. E se questo fanno i nostri fanciulli, il medesimo, *mutatis mutandis*, fanno i fanciulli di tribù più o meno selvagge; il medesimo facevano i fanciulli greci e latini, il medesimo devono aver fatto quelli de' tempi più antichi. Nell' isola Giava « un'arme assai originale è il *sumpitan*, specie di cerbottana, attraverso alla quale si soffiano piccole e leggiere freccie di bambù, avvele-

[1] Cfr. i nn. 12, 17, 18, 241, 278, 284, 293, 316.

nate. » Ebbene : « un piccolo *sumpitan* è adoperato dai ragazzi giavanesi per lanciare freccie non avvelenate e palle di argilla contro uccelletti » [1]. Nella Malesia i bambini Mincopai sin dall'età di tre anni si baloccano con piccoli archi e frecce [2]. I bambini eschimesi hanno un gusto matto di fabbricar capannucce di neve e di illuminarle con moccoli di lampade che ottengono dalle loro mamme [3], come i bambini della Nigrizia in Africa si divertono a costruire *Kraal* nella sabbia [4]. L'uso primitivo degli uomini dell'Australia di allevare in altre tribù le fanciulline che essi vogliono sposare, è in quelle contrade un passatempo dei fanciulli d'ambo i sessi, che traggono sommo diletto da questo matrimonio alla sabina [5]. Pei tempi antichi, Orazio, in una delle sue satire, ci fece indirettamente sapere come fra i trastulli infantili romani ci fossero anche quelli di

> Aedificare casas, plostello adiungere mures
> Ludere par inpar, equitare in arundine longa
> Siquem delectet barbatum . . . . . [6]

[1] E. Hillyer Giglioli, *Viaggio intorno al Globo della R. Pirocorvetta italiana* Magenta *negli anni 1865-66-67-68 sotto il comando del cap. di fregata V. F. Arminjon. Relazione descrittiva e scientifica*, p. 126. Milano, V. Maisner e Compagnia, edit. 1875.

[2] Lo stesso, op. cit., p. 251.

[3] Klemm, *Culturgeschichte*, v. II, p. 209.

[4] R. Hartmann, *Les peuples de l'Afrique*, c. VI, § 1. Paris, Ballière, 1880.

[5] D. D'Urville, *Voyage de l'Astrolabe*, v. I, p. 411; Oldfield, *Tr. Eth. Soc.* v. III, p. 266.

[6] Q. Horatii Flacci *Carmina. Iterum recensuit* L. Mueller. Lipsiae Teubneri, MDCCCLXXXI. Sat. lib. II, sat. III, vv. 247-249.

V'è anche di più: i suoni imitativi de' versi degli animali, che tutti i fanciulli del mondo, fino a quelli della Nuova Zelanda [1], riproducono (e più son essi selvaggi, e più lo fanno), nella loro sorgente dimostrano l'elemento imitativo sì importante nella formazione de' suoni [2].

Non è quindi a maravigliare che molti de' giuochi tradizionali siano avanzi di riti, cerimonie ed usanze antichissime perdute o scomparse dalla memoria dei volghi, ma che, in generale, si rapportano a' tre fatti più grandi della vita, la nascita, il matrimonio e la morte. Non è sempre agevole, anzi è talvolta estremamente difficile il saper leggere dentro a codesti fatti, e lo indovinarne il senso recondito per riportarli al lor significato primitivo. Vi si oppongono le modificazioni incontrate dalla tradizione passando da popolo a popolo, e le mistificazioni che le parole consacrate nel giuoco han dovuto subire dopo tanti secoli; onde la più parte delle canzonette tradizionali son cose incomprensibili agli stessi savi che a questi graditi trattenimenti volgon l'attenzione [3]. Ma è certo che di vere e reali allusioni storiche in certune di

[1] POLACK, *New Zelanders*, v. III, p. 171.

[2] E. B. TYLOR, *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art and Custom*, c. III: *Survival in Culture*. London. John Murray 1871.

[3] Cfr. DE SIMONE, *La vita della Terra d'Otranto*, nella *Riv. Eur.* an. VII, v. II, fasc. III, p. 568 (maggio 1876);— A. MACHADO Y ALVAREZ, *Juegos infantiles esp.*, nel *Giorn. di Filolog. roman.* n. 8 (Roma, 1882);—*Folk-Lore Andaluz*, p.158-171 (Sevilla 1882 á 1883);— DEMOFILO (A. Machado y Alvarez) *Poesia popular*, p. 78, Sevilla: 1883.

codeste canzonette e formole popolari esistono; ed il negarle, solo perchè non si riesce a vederne, sarebbe stoltezza. Veniamo a qualche prova.

Abbiamo in Italia una filastrocca, che incomincia: *Pisa pisella*, o *Pise piselle* ecc. Questa filastrocca, ripetendosi in Romagna, ha, tra gli altri, questi versi:

La bela Pulisena
La bala in si la sela (*sala*)
Sel e salò
La scatula de mer [1];

ne' quali il latinista Crisostomo Ferrucci, d'accordo con uno storico romagnolo, il march. Eroli, ha veduto una ipotiposi di Polisena, figlia del celebre capitano di ventura Erasmo di Gattamelata (1370?-1443), andata sposa a Brandolino [2]. La spiegazione non è senza fondamento, e se non vera è verisimile. Riferendo quest'altra filastrocca per sorteggio ne' giuochi:

La bôta la gianda
La furca ti stranga,
La nicia bornicia,
La furca t'impica,
Romp e romp
Derandera derandara,
Pecatora pecatara,
Lana, löst, e fröst,
Bót, dent, föra e vada;

lo storico Gabriele Rosa ci sente il giudizio, la con-

[1] Cfr. a pp. 38-39.

[2] G. Eroli, *Erasmo di Gattamelata da Narni, suoi monumenti e sua famiglia*, p. 226. Roma, Salviucci 1876.

danna e l'appiccamento d'un malfattore per mano d'un carnefice tedesco [1].

Corre nel Languedoc la canzonetta seguente:

Lous enfans de Mountpeliè
Fan de barcas de papiè;
E lous de Marselha
Je tirou l'aurelha,
E lous de Pezenas
Je tirou lou nas.

Ebbene: gli editori Montel e Lambert vi notarono una evidente allusione ad una lunga questione che avrebbe avuto luogo, negli anni 1249 e 1257, tra' marinai di Marsiglia e quelli di Montpellier, e nella quale questi ultimi, che oggi son messi in canzone dai fanciulli, avrebbero avuto la peggio [2]. Eug. Rolland riporta una canzonetta infantile solognese, che fino a' primi del corrente secolo era una formola scongiuratoria; donde è indotto a credere anche lui « que beaucoup de formulettes enfantines sont d'anciennes incantacions » [3].

[1] G. Rosa, *Costumi e Tradizioni nelle provincie di Bergamo e di Brescia*, 3ª ediz., p. 275. Vedi anche Casetti e Imbriani, *Canti pop. delle prov. merid.*, v. II, p. 194 e seg., il canto *Jesce, jesce, sole sante*, che G. Polluce trovò usato dai fanciulli greci; e la filastrocca sicil. che comincia *Te ren fan sin ze len ca*, e con la quale i nostri fanciulli contano 20 o altri numeri (p. 41 della presente Raccolta).

[2] Montel et Lambert, *Chants popul. du Languedoc*, nella *Revue des Langues rom.*, t. VII, p. 296-97 (Montpellier, MDCCCLXXV).

[3] Rolland, *Rimes et Jeux de l'Enfance*, p. 242, n. 4, nota 1. Paris, Maisonneuve et Cie, Édit. 1883. Veggasi pure la formola 16 di Boulogne-sur-Mer, a p. 247, dove è ricordato Enrico IV « sur le pont Neuf ».

Nel giuoco portoghese *Vassourinha*, la formola

Vassourinha, vassourinha
Varre-me esta casinha
Com un raminho de alecrim....;

parrebbe un'oziosità inconcludente, se il Braga non lo spiegasse con un fatto storico del 1484, in cui il Re, secondo un repertorio dei libri della Camera municipale di Lisbona, vedendo la città travagliata dalla peste, decretò che la Camera stessa comperasse del rosmarino (*alecrim*), e lo facesse vendere per le strade; di che le case appestate ne tenevano un ramoscello sulla porta [1].

Gli esempi possono moltiplicarsi all'infinito, tanti e così frequenti sono nella poesia popolare della prima età; ma a me preme notare un fatto abbastanza interessante, ed è che un buon numero di canzonette ricreative de' fanciulli d'oggi, in un tempo lontano furono o poterono essere patrimonio d'adulti: canti, cioè, d'una certa estensione, forse contrasti e storie di vario genere. I fanciulli non hanno memoria per ritenere e conservar lunghi canti, ne' quali per essi molte cose tornano insignificanti od inintelligibili, e si rimangono a frammenti scomposti, slegati, e peggio. La canzonetta del *Bombabà* (per citare un esempio paesano), che da un capo all'altro d'Italia s'è acconciata a rallegrare i giuochi de' bambini, fu nei secoli andati un vero contrasto, una tenzone de' beoni, accompagnata

[1] TH. BRAGA, *Ethnologia portugueza: Os Jogos pop. e infantis*, in *Era Nova*, an, I, n. 8, p. 354 (Lisboa, 1881); — R. GUIMARÃES, *Sumario de varia Historia*, IV, 124.

dalla mimica, e costituiva un canto rappresentato [1]. Simigliante origine bacchica avrebbe anche l'altra filastrocca fanciullesca:

> Pian, pian, che se romp i veder,
> Pian, pian, ch' i veder i va,
> O che bella lira d'Italia,
> O che bel quarantacinq: gin gin gin! [2]

E se allarghiamo il nostro orizzonte con vedute meno ristrette, troviamo, che non solo le canzonette, ma altresì quelli che son divenuti balocchi e giocattoli da bambini furono una volta utensili ed armi da uomini fatti; anzi alcuni lo son tuttavia presso popoli selvaggi. Il selvaggio, secondo qualche naturalista, è paragonabile al fanciullo; la condizione primitiva dell' individuo indica quella della razza, e la miglior prova dell'affinità di una specie sono gli stadî per cui essa è passata; onde la vita di ciascun individuo è un capitolo della storia della razza, e il graduato sviluppo d'un fanciullo illustra quello della specie [3]. Ma questa teoria non è da accettare senza grandi riserve, e con

[1] F. Novati, *Ancòra sulla canzone del* Bombabà. Estr. dall'*Archivio storico per Trieste, l'Istria ed il Trentino*, pp. 2 e 7. Roma, 1881. Alle varianti notate aggiungasi l' abruzzese raccolta e pubblicata da G. Savini, *Sul Dialetto teramano*, p. 327, n. 7. Ancona, Civelli, 1879.

[2] Lo stesso, loc. cit., p. 2, nota 2.

[3] Lubbock, *I tempi preistorici e l'origine dell'incivilimento. Versione ital. di* Mich. Lessona, *con un cap. intorno all'uomo preistorico in Italia del prof.* A. Issel. cap. XVI, p. 407. Torino, Unione tipogr.-editr. 1875.

le debite osservazioni di Max Müller circa la somiglianza de' selvaggi coi fanciulli [1].

Sin dalla più remota antichità la freccia fu arme di tutti i popoli del globo, riassumendo quasi essa sola la tattica militare offensiva e difensiva. Fu adoperata nel medio evo, e lo è ancora nelle odierne tribù più barbare del Brasile, di Giava, di Borneo, della Malesia, dell'Annam, della Cina, dell'Australia, della Terra del Fuoco, della Patagonia occidentale ecc. [2]. Se Aster ventitrè secoli fa, nell' assedio di Metone,

[1] E. Max Müller. *Lectures on the Origin and Growth of Religion as illustrated by the Religions of India* (New-York: Char. Scribner's Sons. 1879) sotto il § *Are savages like children?* scrive:

« Se c'è un fondo di verità nell'assomigliare il bambino al selvaggio, e viceversa, bisogna fare qualche differenza. Il selvaggio è fanciullo sotto alcuni rispetti, non in tutto. Non c' è selvaggio che crescendo non impari a distinguere tra gli oggetti animati e gli oggetti inanimati, p. e., tra una corda e un serpente. Dire che egli resta fanciullo sopra questo punto è un abusare con le nostre proprie metafore. D'altra parte, il fanciullo de' nostri giorni raramente ci dà un' idea esatta del pensiero del selvaggio primitivo. Dal primo svegliarsi della sua vita intellettuale, egli è avvolto in un' atmosfera satura di tutti i pensieri d'una civiltà avanzata. Un bambino che non si lascia prendere alla vista d'una bambola ben abbigliata, e assai padrone di sè perchè non dia pedate alla seggiola contro la quale egli ha dato la testa, sarebbe un piccolo filosofo. I mezzi son così differenti che un paragone tra il bambino ed il selvaggio dev'esser condotto con molta circospezione perchè riesca ad avere un valore scientifico reale », (p. 120).

[2] E. Hillyer Giglioli, op. cit., pp. 40-41, 126, 251, 306, 423, 560, 782, 916, 947. La freccia è detta *panah* fra le tribù dell'arcipelago di Giava; *ladgia* nel Borneo. In Cina fu adoperata nella campagna del 1860 dalla cavalleria San-ho-lin-sin.

scagliò *all'occhio destro di Filippo* la sua freccia; ai dì nostri un circasso, al galoppo sul suo cavallo, colpisce ed abbatte un cappello in cima ad un'asta. Ebbene: la freccia è diventata un balocco da fanciulli così in Europa come in Australia e presso gli Eschimesi [1]. La balestra, come perfezionamento dell' arco, è sparita in Europa, ma come giocattolo esiste ancora e, ad avviso dell'ingegnoso Tylor, forse si perpetuerà. In questa classe va annoverata la fionda, arme potente. David uccide con essa il gigante Golia; frombolieri in gran numero sono negli eserciti persiani, greci, romani, cartaginesi. Quinto Curzio ci mostra i frombolieri asiani portanti la frombola a guisa d'ornamento sul capo. Un fromboliere è figurato nella Colonna Trajana; e di frombole parla la storia degli antichi popoli. I Bretoni, sotto Filippo di Valois combatterono ancora a colpi di fionda, e frombolieri figurano nel racconto dell'assedio di Sancerre in Francia. Oggidì s'adopera dai pastori dell'America spagnuola [2], da uomini e donne del Perù, che in quichua la dicono *huicopa*, e di Giava, che la chiamano *ali-ali* ecc. [3]; ma la fionda è un giocattolo come un altro. Il *sumpitan*, innanzi citato, de' selvaggi giavanesi, è lo *fchia* col quale i fanciulli del Giappone si divertono a prendere uccelletti [4]. La raganella è discesa oggi sino a' fanciulli, che ci si divertono tanto; ma essa fu, com' è tuttora

[1] Klemm, loc. cit.

[2] Tylor, loc. cit.

[3] E. Hillyer Giglioli, op. cit., p. 879, 126 ed anche 915.

[4] Lo stesso, op. cit., p. 423.

fra i Pelle-rossi della Siberia ed alcune tribù brasiliane [1], strumento sacro e misterioso.I negri del Congo avevano, dice Astley, una grande raganella di legno, sulla quale prestavano i loro giuramenti [2]. Fra gl'Indiani dell'America settentrionale la raganella è articolo molto importante. Quando una persona è ammalata, il mago o medico porta la raganella sacra e la scuote sulla testa dell'infermo. Questo è « lo specifico principale per ogni sorta di mali » [3]. Catlin [4], Klemm [5] ed altri scrittori trovarono come oggetto di grande importanza la raganella in America, e Staad crede che persino le si renda un culto come a divinità. Schoolcraft dà una figura di oshkabaiwis, il mago dei Pelle-rossi, « che tiene in mano la raganella magica, » la quale invero è il consueto emblema dell' autorità in America [6]. Sir Lubbock non conosce un esempio di un selvaggio che usi la raganella come trastullo [7]. Il *ripiglino* di tutti i nostri fanciulli è sempre un passatempo di giovani e uomini d'età presso gli Eschimesi. I Nechillik, compresi gli adulti ed i vecchi, « tengono sempre seco un gomitolo di tendini di renna, coi quali, variamente annodandoli fra le dita, formano varie figure rappresentative, alle quali, lavorando molto di

[1] Martins, *Von dem Rectszustande unter den Uspr. Brasiliens*, p. 34.

[2] *Collection of voyages*, v. III, p. 233.

[3] Prescott nelle *Indian Tribes* dello Schoolcraft, v. II, pp. 179-180.

[4] *American Indians*, v. I, pp. 37, 40, 163 ecc.

[5] Op. cit., v. II, p. 172.

[6] *Mœurs des sauvages américains*, v. II, p. 297.

[7] Op. cit., pp. 726-727.

fantasia, danno il nome di un animale »: *tuktuk* (la renna), *amau* (il lupo), *kakbik* (il maiale). « Tutti vanno a gara di rapidità nell'eseguire quegl'intrecciamenti, e così ingannano innocuamente il tempo, e così si divertono » [1].

Frattanto interessa il vedere come non già questi passatempi e trastulli, ma veri e propri giuochi sieno, etnograficamente parlando, sopravvivenze, e sopravvivenze notabili di antiche usanze [2].

Primo tra tutti, come anello tra' passatempi fanciulleschi d'oggi, che in origine appartennero agli adulti, ed i giuochi che riconoscono un'antichissima usanza, è quello, in generale, di gettare in aria i denari alla sorte, [3] e che diciamo *Croce o testa,* o *Croce o lettera* [4]. Questo giuoco, con nomi più o meno simili, lo troviamo dappertutto: in Ispagna, *Crux o cara*, ed in antico *Castilla o Leon* (ricordo della riunione

[1] E. KLUTSCHAK, *Da eschimese fra gli Eschimesi. Racconto della spedizione schwatka alla ricerca di Franklin negli anni 1878-79.* Cap. VIII, p. 143. Milano, fratelli Treves, edit. 1883.

[2] La *superstizione* (scrive Tylor, loc. cit.) è « ciò che persiste degli antichi usi; ma essa non esprime ciò che raccoglie in sè la voce *sopravvivenza*, etnograficamente parlando: le vecchie abitudini che han preso altre forme ».

[3] « Non è di piccolo interesse l'apprendere che certi mezzi divinatorî servivano e servon tuttavia presso i non civilizzati a semplici giuochi *d'azzardo*. Il sig. Tylor ha ragione di rilevare l'identità frequente degli strumenti impiegati per la divinazione e pel giuoco. Noi lo veggiamo ancora tra noi nell'uso che le nostre divinatrici fanno delle carte da giuoco. A. RÉVILLE, *Les Religions des non-civilisés,* t. II, c. VI. Paris, Fischbacher, 1883.

[4] Cfr. n. 33.

de' regni di Leone e Castiglia, per la quale i castelli ed i leoni furon posti per sostegni alle armi de' re di Spagna); in Francia *Croix ou pile*, in Inghilterra *Heads or tails* o *Heads or wors* [1], in Germania *Gerad und Ungerad* [2], in Isvezia e Finlandia *Krona ock klafve* [3], in Russia *Orljanka orlik orel* [4]; e lo si fa sino in Giava [5]. Esso era comunissimo al tempo dei Romani col titolo *Caput aut navis,* dalle parole che i giocatori dicevano lanciando in aria una moneta, originariamente con la testa di Giano da un lato ed il rostro d'una nave dall' altro [6]. L'usavano anche i Greci sotto il nome ἀςτιάζειν. Lubbock nota opportunamente che *Croce o testa* fu in origine un mezzo sacro e solenne di consultare gli oracoli [7].

[1] « Quest'ultima espressione, ad avviso del mio egr. amico H. Ch. Coote, è forse interessante, perchè allude alla figura di Britannia, che si vede sui pezzi di rame o di bronzo, co' quali si giuoca. La figura di Britannia è copiata dalla moneta romana dell'Isola ».

[2] Rochholz, *Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel aus der Schweiz.*, p. 424. Leipzig, 1857.—Zingerle, op. cit., p. 43.

[3] Normann, *Ungdomens bok*, v. 1, n. 282.

[4] Terescenko, *Vita del popolo russo* (in russo) IV, 75-76. Questo giuoco (mi scrive il dotto prof. A. Wesselofsky da Pietroburgo) è conosciutissimo in Russia e, come giuoco d'azzardo, è proibito dalla polizia. Il grido è *Aquila* (o *lancia*) *o gratella?* donde il titolo, dal russo *orel*, aquila.

[5] E Hillyer Giglioli, op. cit., p. 177.

[6] Macrob. *Satur.*, l. I, 7. — Plin. *Hist. nat.* XXXIII. — Ovid. *Fast.* l. I. Vedi anche A. Gellio citato a p. 94 del presente volume, e Pitisco, *Lexicon Antiquitatum romanarum*, v. I, p. 360, Venetiis, MDCCXIX.

[7] Lubbock, op. cit., p. 727.

Da questo giuoco si ha un punto di partenza per lo studio dei giuochi *d'azzardo*, che a preferenza di quelli di destrezza e di calcolo si citano come « casi di atavismo o di persistenza degl'impulsi fondamentali dello spirito umano in seno alle società più civili » [1]; ma che in fondo hanno il loro addentellato nei sacri processi della divinazione. Quest' arte o scienza misteriosa de' Greci, de' Germani, degl' Italiani antichi così come de' moderni Maori, de' Negri della Guinea, degl'Indiani ecc. ha, è vero, un numero di credenti e di proseliti nella gente più inculta de' popoli civili, ma si perpetua e sopravvive in una serie di atti e di formole fanciullesche, le quali nella sola Sicilia traduconsi in una sessantina di giuochi. Anzi, per chi bene osservi, un terzo de' giuochi fanciulleschi non sono altrove da classificare se non in questa grande famiglia, dove si complettono la sorte, la divinazione, il meccanismo ed altri processi che rientrano nel campo della magia. Se non che, alcuni di questi perdet-

[1] A. Réville, op. cit., t. I, p. 32, osserva: « Due cose appassionano il selvaggio: la caccia e la guerra. In questa doppia propensione noi possiamo discernere il desiderio d'affrontare l'ignoto ecc. L'uomo — vorrei dire — è un animale bellicoso e cacciatore, e non isfuggirà a nessuno che la nostra civiltà non ha fatto altro se non restringere, senza sopprimerla, questa doppia tendenza. Ecco perchè il non incivilito è giocatore; giacchè il giuoco altro non è, per se stesso, se non una lotta con l'ignoto, una lotta ingaggiata con ciò che non può prevedersi con certezza, un accesso di confidenza che nessuna ragione giustifica nel risultato. E però più che quelli di destrezza o di calcolo attento generano la frenesia di giocare i giuochi di puro *azzardo* ». Si cfr. pure E. Hillyer Giglioli, op. cit., p. 177.

tero il loro senso e scopo primitivo, e si eseguono tuttodì senza segreta o palese intenzione; tale è, p. e., lo scoppio delle foglie del rosolaccio, o del papavero, o della rosa, il quale diverte non meno i fanciulli di Sicilia [1] che quelli del Portogallo [2] e della Grecia moderna, come divertiva i giovani della Grecia antica, secondo un'evidente allusione di Teocrito [3]. Da questo giuoco, chiamato *Schalka* o *Khlapouschka* in Russia, [4] traggono risposta di buona o mala fortuna in amore gli amanti.

La reminiscenza del giogo, tremenda consuetudine militare presso gli antichi popoli, è uno de' castighi che si danno a chi ha perduto. Tipo de' giuochi ne' quali esso ricomparisce è in Sicilia il *Peppi e 'Ntoni Vivi-*

[1] Cfr. n. 261.

[2] Th. Braga, loc. cit., p. 358.

[3] *Idill.*, III, vers. di G. M. Pagnini.

> . . . . Io me ne avvidi allora,
> Che, cercando se m'ami, non fe' scoppio
> La foglia del papavero schiacciata
> Ma sul morbido gomito appassita
> Invan restommi . . . .

*Idilli di* Teocrito *siracusano tradotti da varii*, p. 73, n. 12. Venezia, Antonelli M.DCCC.XLI.—G. Polluce, *Onomast.*, IX, VII, 127, parla di questa superstizione che aveano gli antichi di esplorare se fossero amati o no, col fare scoppiare sulla mano o sul braccio o sulla spalla una foglia d'un fiore, o un giglio rigonfio sulla fronte. Mad. Dacier vide questo stesso costume in una delle varie odi d' Anacreonte sulla *Rosa.* Altri credettero di vederlo del pari; ma confesso che, per quanto abbia letto e riletto Anacreonte, io non vi ho trovato ombra di ciò.

[4] Guthrie, *Les Antiquités de Russie*, p. 109. Ap. Braga, loc. cit.

*ranza* [1], uno spaccamontagne, che minaccia d'inghiottire il mondo, e poi come vigliacco è per ludibrio condannato a quella punizione.

Il giuoco della *Campana*, o del *Mondo*, o del *Paradiso*, come si voglia dire [2], che si fa segnando sul lastrico da sette a dodici scompartimenti, è certo simbolico, e forse ha radice nelle pratiche astrologiche degli antichi. Siccome nel Bergamasco esso è appellato *mond* (mondo) ed anche *mont* (monte), e gli scompartimenti son dodici [3], così è da credere che questi rappresentino i dodici segni o case dello zodiaco, e la piastrella rotonda figuri il sole, che, quando tocca regolarmente dalla prima all' ultima nicchia, muore. Il giuoco è assai diffuso in Europa, dove pe' fanciulli spagnuoli è il *Juego del pico* [4], pei francesi *La marelle* [5], per gl' inglesi *Hof scotsch* [6], per gli svedesi *Hoppa hage* [7], pe' finlandesi di Raumo *Hoppa morsgryta* [8].

Il giuoco dell'*Ambasciatore*, così ovvio in Italia [9],

[1] Cfr. n. 130.

[2] Cfr. n. 83.

[3] Rosa, op. cit., p. 290.

[4] A. Machado y Alvarez, nel *Museo Canario*, t. III, n. 28, p. III. Las Palmas, 1881.

[5] Beleze, *Les Jeux des Adolescents*, p. 107. Paris, Hachette 1879.

[6] Comunicazione del sig. H. Ch. Coote.

[7] Falk Ytter, *Kroppsöfningar ock lekar*, p. 58. — Norman, *Ungdomens bok*, I, 56.

[8] Comunicazione del Dott. Axel Ramm, prof. nel Seminario Filologico di Lund in Isvezia; al quale devo le notizie della penisola scandinava.

[9] Ferraro, *Cinquanta Giuochi*, n. VI, vers. piemontese del Mon-

in Albania [1], Spagna [2], Portogallo [3], Francia e altrove, ritrae da un antico uso nuziale celtico, che dura pur sempre tra i Bretoni, e che probabilmente fu in Italia. Esso riproduce, al vivo, tutta una chiesta nuziale alla maniera celtica per la gran parte che nelle nozze assume l'*ambasciatore*, sebbene la chiesta stessa, in genere, e le danze che la conchiudono siano conformi a tutto il rito europeo [4].

Quando verrà la volta dei giuochi in Sicilia, dirò come non pochi altri conservino reminiscenze storiche e allusioni simboliche. Ora vengo alle prove dell'argomento con un esempio citato anche da Tylor.

Vari fanciulli disposti in fila o a circolo si passano l'un l'altro alle mani un moccolo acceso, pronunziando, nel consegnarlo, una formola press'a poco come questa: « Vivo te lo do, vivo lo mantieni. » Colui, nelle cui mani il moccolo si spegne, è messo fuori giuoco, e dovrà fare una penitenza [5]. Questo divertimento si riscontra non solo nell' Europa meridionale e nella centrale, ma anche nella settentrionale fino alla Si-

ferrato. — BERNONI, *Giuochi*, n, 42, vers. veneziana. — G. SAVINI, *La Grammatica e il Lessico del dial. teramano*, p. 145, e A. DE NINO, *Usi e Costumi*, v. II, n. XXXV, versioni abruzzesi.

[1] BIDERI, *Passeggiata per Napoli*, p. 85.

[2] A. MACHADO Y ALVAREZ, nel *Folk-Lore Andaluz*, an. I, pp. 217-220 e 313-315.

[3] J. DE ARAUJO, nel *Folk-Lore and.*, pp. 215-217.

[4] DE GUBERNATIS, *Storia comparata degli usi nuziali in Italia* ecc. lib. I, c. II. L'A. cita altri fatti che avvalorano questa teoria.

[5] Cfr. la versione siciliana, toscana, parmigiana, milanese, al n. 205.

beria. Dalla formola che si dice nel porgere il lumicino, esso, nella Spagna, prende il titolo: *Soplo, y vivo te lo doy*, che si chiude con l' altra metà della formola: *y si muerto lo das, la pagarás* [1]; nel Portogallo: *Don-che lo vivo* [2]; in Francia: *Je vous vends mon allumette* [3], ovvero: *Petit Bonhomme vit encore* [4]. Un giuoco simile fu da G. Grimm raccolto in Germania, nel quale si usa una bacchetta accesa [5]. In Inghilterra v'è una canzonetta che suona press'a poco: « Jack vive, in buona salute [6]; s'egli muore nelle vostre mani, badate a voi » [7]. In Russia nello *O jio jiv kurilka* (il tizzone vive ancora), chi riceve il tizzone canta: « Il tizzone vive ancora! » e se il tizzone si spegne prima della fine del canto, si paga un pegno [8]. Ad Irkoutsk, in Siberia, la canzonetta della *Kourilka* o *Kurulka* dice così:

> Egli è vissuto, è stato kourulka (*tizzone),*
> Dalle gambe sottili,
> Dall'anima corta;
> Non muore, kurulka,
> Non lascia duolo;
> Nè fa danzare;

[1] A. Machado y Alvarez, nel *Folk-Lore and.*, an. I, p. 316 e seg.
[2] Th. Braga, loc. cit., p. 346.
[3] Laisnel de la Salle, *Croyances et Légendes du centre de la France*, t. II, p. 135. Paris, 1875.
[4] E. Landrol, nella *Mélusine*, n. 7, col. 170. Paris, 1878.
[5] J. Grimm, *Deutsche Mythologie; Zweite Aufl.*, p. 812.
[6] Halliwel, *Popular Rhymes*, p. 112.
[7] Tylor, op. cit., loc. cit.
[8] Guthrie, op. cit., pp. 40-41.

e chi si lascia spegnere il lumicino, ha da fare, per penitenza, un balletto innanzi a' compagni [1].

Edward Tylor riporta la conoscenza di questo giuoco al sec. VIII in Europa, e vi annette una superstizione della quale vennero accusati i manichei. Il Patriarca d'Armenia, Giovanni d'Osun, scrisse contro questa setta una diatriba piena di tutte le accuse familiari a' nemici del manicheismo; dove, tra le altre, cose era detto che i manichei facevano il giuoco del *Petit Bonhomme* con una creaturina ferita, che passava di mano in mano, rimanendo come prima dignità della setta colui nelle cui mani il povero bimbo morisse. La medesima accusa fecero i politeisti a' giudei, i giudei a' cristiani, i cristiani a' manichei chiamandoli, forse con un' allusione al giuoco del quale si calunniavano, i *buoni uomini* [2]. Il giuoco sarebbe, pertanto, più che storico; tuttavia è possibile, se non probabile, che ricordi la corsa delle fiaccole degli antichi Ateniesi. Erodoto [3], Pausania [4] ed altri ci fanno sapere che i giovani occupando in linea lo spazio compreso tra le porte del giardino dell'Accademia e le mura d'Atene, accesa una fiaccola innanzi l' ara di Prometeo, se la passavano da mano a mano, e chi se la lasciava spegnere, veniva lì per lì escluso dal divertente spettacolo.

Le citazioni fin qua addotte bastano a dimostrare che un giuoco è o può esser comune a più popoli ed a

[1] J. Bolakof, nella *Mélusine*, coll. 245-246.
[2] Tylor, op. cit.— Braga, loc. cit.
[3] Erod. lib. VIII, c. 98.
[4] Paus., lib. I, c. XXX.

più razze. Questo fatto ha un grande significato, ed acquista valore etnografico a misura che non uno ma dieci, venti o più giuochi ricompariscono in paesi lontanissimi tra loro, sotto forme medesime, o simili, o analoghe o, al contrario, differenti. Certo, si ha molto da pensare quando il nostro *A. Sivaleri*, consistente nell'indovinare il numero de' fagiuoli, o ceci, o avellane, o sassolini tenuti in una mano chiusa [1], lo incontriamo comunissimo sotto il nome di *Telàga-tàri* presso i Giavanesi [2]; e il giuoco dell'*Anello*, o del sassolino che si nasconde nelle mani chiuse d' uno di molti giocatori messi in fila o a cerchio [3], lo riconosciamo nel *Furon* di Francia [4], nell'*Anell picapadrell* di Catalogna [5], nel *Huron* di tutta la Spagna, nel *Jogo do anel* del Portogallo [6], nel *Ringelchen eintheilen* della Slesia [7], nello *Steinli-gä* della Svizzera tedesca [8] ed in altri nomi, più o meno analoghi anche di significato, in Russia [9], in Ungheria, in Rumenia, in Grecia, in Turchia, dove il giuoco esiste come da noi, e come esisteva presso gli antichi col nome di *Dirae;* quando

[1] Cfr. n. 21.

[2] E. Hillyer Giglioli, op. cit., p. 177.

[3] Cfr. n. 40.

[4] Laisnel de la Salle, op. cit., II, 135.

[5] Maspons y Labrós, *Jochs de la Infancia*, pp. 86-87. Barcelona, Martí y Cantó, 1874.

[6] Braga, loc. cit., p. 357.

[7] Liebrecht, *Zur Volkskunde. Alte und neue Aufsätze*, p. 392, n. 12. Heilbronn, Henniger, 1870.

[8] Rochholz, op. cit., p. 428, n. 48.

[9] Guthrie, op. cit., p. 96.

nella francese *Toupie à ficelle* [1], nel tedesco *Kreisel*, nell'inglese *Top*, nella berbera *Tahoudicht* de' Kabili [2], veggiamo ricomparire la trottola ed il paleo greco-latino-italiano [3], che pure usano i fanciulli giapponesi [4], e nelle forme più graziose [5]. Quando vediamo tutto questo; e attraverso la forma più o meno drammatica e mimica riconosciamo il giuoco *A gatta cieca* [6] nella *Gallina ciega* spagnuola del sec. XVI e d'oggi [7], nella *Cabra cega* portoghese [8], nel *Colin maillard* francese [9], al quale Beleze ebbe la malinconia di attribuire una origine storica del 999 d. C. [10], nell'inglese *Blind man's buff*, nel tedesco *Blindekuhspiel* o semplicemente *Blinde Kuh* [11], nello svedese *Blind bock* [12], nel

[1] Beleze, op. cit., p. 104. — B. Pifteau, *Grande Encyclopedie générale des Jeux*, p. 821. Paris, Fayard.

[2] *Dictionnaire françois-berbère*, p. 598. Paris Imprimerie royale MDCCCXLIV.

[3] Cfr. n. 86.

[4] Aimé Humbert, *Le Japon illustré*, t. I, c. VII, p. 107. Paris, Hachette, 1870.

[5] E. Hillyer Giglioli, op. cit., p. 398.

[6] Cfr. n. 100.

[7] *El Porvenir*, Siviglia, 7 febbr. 1881.

[8] J. Leite de Vasconcellos, *Trad. pop. de Portugal*, p. 181, g. Porto, Clavel 1882. — Braga, loc. cit., p. 356.

[9] Pifteau, *G. Encycl.*, p. 365-366. — Rolland, *Jeux*, p. 153, n. 28.

[10] Beleze, op. cit., pp. 31-32.

[11] Grimm, *Wörterbuch*, V, 2,550. — Rochholz, p. 431. — Zingerle, p. 44. — Rolland, *Faune pop. de la France*, V, 115. — Frishbier, *Preussische Volksreime*, a proposito di questo giuoco dà molti riscontri.

[12] Norman, *Ungd. bok*, II, n. 5; I, n. 40. — Arwidsson, *Svenska fornsånger*, p. 417.

finlandese *Olla sokkosilla* [1], nel russo *Sijon posijon* [2], e lo sappiamo gradito a' fanciulli giapponesi [3] ed ai greci d'oggi come lo fu col nome di χυτρίνδα [4] a' fanciulli dell'antica Grecia, mentre in Nutka, nell'America, esso fu ragion di Stato [5]; pensiamo a qualche cosa di più serio, che non è il semplice fatto isolato: pensiamo a un fondo comune di tradizioni, e insieme a comunicazioni, a passaggi, ad imprestiti che i popoli si fanno tra loro.

Non v'è cosa di tanto pericolo per chi studia usi e tradizioni popolari quanto il voler determinare la genesi d'un giuoco, che a prima vista sembra o nato in un solo paese, o importato da un paese all'altro, anche quando si abbiano dati sufficienti per venire ad una affermazione. Chi più dice, meno dice: e bisogna esser riguardosi e circospetti per non aver la disillusione di fatti a noi ignoti, che potranno, presto o tardi, venire in luce.

In ossequio a codesto principio, io mal saprei dichiarare in quali de' divertimenti fanciulleschi sopra cennati sia da ripetere una sola ed unica origine, ed in quali tante origini spontanee e naturali quanti sono

[1] Arwidsson, op. cit., p. 417.

[2] Guthrie, op. cit., p. 96.

[3] Aimé Humbert, op. cit., loc. cit.

[4] Pollucis *Onomast.*, l. IX, c. VII, nn. 113-114. Il Braga, loc. cit., p. 356, vi fa corrispondere il giuoco greco μυΐνδα, ma stando a Polluce, *Onomast.* 113, questo ci ha ben poco da vedere, poichè è un misto di vari giuochi, senz'essere però nessuno di essi.

[5] Marcoaldi, *Le Usanze e Pregiudizi del pop. Fabrianese*, p. 109, n. 50. Fabriano, Crocetti, 1875.

i paesi che li hanno e ripetono più a meno tradizionalmente. Certo, in ogni raccolta di giuochi, e in questa siciliana soprattutto, ve n' è, sotto il punto di vista delle origini, dell' uno e dell' altro genere; e se non fosse soverchio ardire io mi deciderei a favore d' un genesi unica per quei giuochi, i quali, con le debite modificazioni di aggiunte, di soppressioni e di varianti di atti, gesti e parole, si usano presso popoli d' una stessa razza o anche di razze differenti quando i giuochi risultano di atti e formole abbastanza particolari perchè non possano prendersi come portato spontaneo dell'umana natura. Il giuoco *A càncara e bella* o *Ad anca ed ancona*, in cui uno fa da mastro, che tura gli occhi ad un compagno che fa da cavallo, ed un terzo salta addosso a costui, che deve indovinare quante dita mostri il cavaliere, e se non s'appone rimane sotto, forse non può esser nato due volte, o per lo meno tante volte quanti sono i popoli che lo fanno. Abbiamo una testimonianza non dubbia che ne prova la esistenza appo i Latini, a' quali potè ben passare, per la Grecia, o per altro paese, dall' Egitto, o probabilmente dall'Asia. Petronio Arbitro nel suo *Satyricon* ha questo aneddoto: « *Trimalchio... basiavit puerum, ac jussit supra dorsum ascendere suum. Non moratur ille, usus equo, manuque plena scapulas ejus subinde verberavit, interque risum proclamavit B u c c a e! b u c c a e! q u o t s u n t h i c?* [1]. Ed io propendo

[1] TITI PETRONII, *equitis romani, Satyricon*, § LXV, p. 36. Paris, edit. F. Didot fr.

per una trasmissione orale non solo per la mimica, ma anche per la formola con la quale il giuoco s'accompagna.

I nostri fanciulli in Sicilia dicono:

Càncara e bella
Si' bona e si' bella,
Si' bedda maritata,
Quantu corna porta 'a crapa?

e se il cavallo, bendato, non s'appone, il mastro ripiglia, p. e.:

Si *tri* avissi dittu,
Lu tò nasu fôra frittu ecc.

ovvero:

*Quattru* dicisti,
Lu jocu pirdisti,
Si *tri* dicievi
Lu jocu vincievi.

E così, press'a poco, in Calabria, Napoli, Toscana, Romagna, Lombardia, Veneto [1]. I Francesi del Bearnese nello stesso giuoco dicono questa formola:

De coutin, de coutan,
De las cràben d'Aleman;
De cisèl,
De pourrèl,
Quoant de cornes has darrè?

E nella correzione:

Minye cibade!
Si habes dit quate,

[1] Cfr n. 87 con le *Varianti e riscontri*, di p. 172-175, e a p. 445.

Nou patires pas autant
Coum haras d'aci en dabant! [1].

In Andalusia:

Recotin-Recotán
De la vera vera van,
Del palacio á la cocina
Quantos deos (*dita*) tienes encima?

e s'aggiunge rettificando il numero sbagliato dal cavallo:

Si *cinco* digeras
No me mintieras,
Los golpes que llevastes
Tu me los dieras;

o come in Béarn:

No pasaras tanto mal
Como tienes que pasar [2].

In Portogallo, secondo la versione edita che abbiamo sott'occhio, manca forse qualche verso da principio, ma il giuoco è lo stesso:

Se dissesses que eram (*tantos*)
Não perdias nem ganhavas,
Nem levavas cutilada,
Cutelinho, cutelão;
Quantos dedos estao n'esta mão? [3].

[1] V. Lespy, *Proverbes du pays de Béarn, Ënigmes et Contes popul.* p. 87, n. XX; Montpellier, MDCCCLXXVI.

[2] F. R Marin, *Cantos pop. esp.*, t. I, nn. 81, 82, 83 e nota 41, di p. 120. — Maspons y Labrós, op. cit., p. 43, ne diede una variante catalana col titolo *Pim pam cunillam.* — Demofilo (A. M. y Alv.) nella *Enciclopedia*, ep. 2ª, a. 4, p. 309-317 (Sevilla, 1880) illustrò con la sua solita diligenza questo *Juego de Recotin-Recotán.*

[3] Braga, loc. cit., p. 347.

E lo stesso è altresì in Inghilterra, come attesta Tylor, alla cui formola è preferibile quest'altra, che mi viene dal valente demologo sig. Coote:

> Buck buck how many in hand
> do I hold up?

Nel *Bulta bockhorn*, o *Bulleri bulleri bockhorn*, usato come da noi dagli Svedesi, un giocatore dice:

> Bulta bulta bock
> Hur många horn står det opp?

e si canta, a mo' d'esempio:

> *Tre* du sa',
> *Fyra* det va'
> Bulta bulta bock ecc. [1].

Potrei andare avanti con altre citazioni; ma queste son sufficienti a dimostrare la popolarità del giuoco.

L'origine del *Cancara e bella* io non sarei lontano dall' ammettere anche pei giuochi *A pari e caffo*, *Alla campana*, e soprattutto per il siciliano *A spumposta*, che si fa con cinque sassolini o noccioli come dai fanciulli greci si faceva quello detto πεντάλιθα [2]. La tradizione greco-latina se non sempre è il più delle volte indizio di questa fonte o luogo di passaggio d'un giuoco; ed i popoli di Grecia e del Lazio furono i veicoli pei quali, come molti usi, credenze e pratiche, alcuni ludi infantili poterono dall'Oriente passare in Occidente. In Roma, grande emporio del mondo an-

[1] Normann, I, n. 44; II, 181.

[2] Pollucis *Onom.* n. 126. Cfr. più innanzi il giuoco degli astragali o dagli aliossi.

tico, dovettero metter capo molti passatempi e divertimenti fanciulleschi di popoli stranieri, e diventar patrimonio del popolo. Svetonio, come si dice, ne fece oggetto d'un libro; ed è sempre vera la sentenza di Rodrigo Caro nella introduzione edita della sua opera inedita: « Todos estos juegos están encadenados con la antigüedad.... sin la qual todas las artes son inperfectas y sin gusto.» Un attento studio comparativo potrebbe portare alla conclusione che una cinquantina e forse più de' giuochi attuali, con più di aggiunte e meno di sottrazioni di circostanze e particolari, si trovano, rimontando indietro nei secoli, presso i Greci ed i Latini.

Tuttavia non bisogna esagerare nei suoi riultati questi punti di partenza e di passaggio, nè battezzar per greci o romani divertimenti ed esercizi che possono nascere, e nascon difatti, spontanei in ogni tempo e in ogni luogo senza trasmissione di sorta. Molti giuochi, importa ripeterlo, come manifestazione d'un fondo comune di razza, anzi di razze, si scontrano infinite volte senza comunicazione storica in popoli diversi [1]. Se i Greci, quindi, avevano l' αἰώρα ed i Latini l'*oscillum* e l' *oscillatio*, mancherebbe delle più elementari conoscenze di fisiologia e di etnografia chi credesse di scoprire (grande scoperta, invero!) nella nostra *altalena* un'importazione greco-romana. L'altalena, il fare a rimbalzello, che i fanciulli greci chiamavano εποστρακισμὸς [2], l'andare a cavallo alla canna, il ripiglino, il fare alla

[1] Vedi H. Gaidoz, *Deux parallèles: Rome et Congo*, pp. 1-2: *Revue de l'histoire des religions.* Paris, Leroux 1883.

[2] Pollucis *Onomasticum*, VIII, 91, 38; e IX, VII, 119.

palla [1] ed altri divertimenti son naturali, e tanto si fanno spontanei presso popoli civili come presso tribù selvagge [2]. I dilettanti non mancano mai: e negli studi di tradizioni popolari ve ne sono a dovizia. Niente per essi è più facile che sentenziare sulla nascita e sulla provenienza d'un uso o d'una fiaba. Mentre scrivo, uno di questi dilettanti non perita di dire che il giuoco *a Capinnascondere* [3] sia proveniente dalle isole della Polinesia, solo perchè in Matera (Basilicata) i rimpiattati, facendo questo giuoco, chiamano il compagno che è sotto con la voce *tabù*, voce che da uno dei soliti *Dizionari di cognizioni utili* risulterebbe appartenente ad una cerimonia di quella remota parte dell'Oceania [4]. Eppure chi non vede che la voce materana è un composto di due parole? la seconda delle quali tronca da un verbo, che può significare *vieni*, o *vedi*, o *cerca*, o qualcosa di simile. Il Guys nel suo *Voyage littéraire en Grèce* con egual leggerezza dichiarò come originari della Grecia moderna giuochi che egli vide viaggiando. L'Ampère', rilevando l'errore, notò che nella Grecia d'oggi vi sono giuochi propri come quello della *Testuggine* citato dal medesimo Guys, e quello degli *Astragali* [5] trovato da Ulrichs [6] nel villaggio

[1] C. fr. nn. 244, 256, 12, 278, 82.

[2] Cfr. HALL, *Life with the Esquimaus*, v. II, p. 316; LUBBOCK, op. cit., p. 327 e 341.

[3] Cfr. n. 91.

[4] V. *Giambattista Basile*, an. I, n. 6, p. 44. Napoli, 15 Giugno 1883.

[5] Cfr. i nn. 55 e 56: *A spumposta* e *A cincu*.

[6] *Reisen und Forschungen.*

focese di Arachova. E appunto sollazzandosi a questo giuoco nella sua infanzia Patroclo uccise il figlio d'Anfidamonte, onde fu costretto a cercarsi un rifugio presso Peleo. E qui l'Ampère esclama : « Vedi destino delle grandi cose ! Vedi potenza delle piccole ! Se Patroclo non avesse da bambino giocato agli astragali, come oggi fanno i giovani montanari d' Arachova, Achille, che non sarebbe mai stato l'amico ed il vendicatore di lui, se ne sarebbe rimasto nel suo padiglione, e i Greci avrebber fatto ritorno senza impadronirsi di Troia, e... noi non avremmo la maraviglia della Iliade [1]».

Parlando di somiglianze che un giuoco ha in varie e differenti contrade, conviene cercare, più che altro, gli elementi semplici costitutivi di esso. Con questo intendimento molti sono tra' nostri giuochi quelli che diversamente combinati possono riscontrarsi tra popoli ben diversi tra loro. Il *Càncara e bella* citato, in Inghilterra non è un giuoco da fanciulli, ma da bambini, e la domanda che ordinariamente suol fare uno de' giocatori la fa la madre. In Russia il *Càncara e bella* richiama al giuoco *A moscacieca* fondendosi in questo tipo tanto noto e tanto comune.In alcuni paesi si fanno da adulti certi giuochi che in altri sono da fanciulli; in alcuni altri non si conoscono affatto giuochi che son passatempo ordinario in regioni da essi lontane, o si conoscono sotto forme molto diverse. Un'occhiata a' giuochi greci antichi farebbe ragione a questa osservazione. La penitenza che nel giuoco alla *Cam-*

[1] J. G. Ampère, *La poésie greque en Grèce* § 6.

*pana* ha il perditore di portare a cavalluccio con gli occhi turati il vincitore, e di andare ad abbattere coi piedi il coccio ritto allo scompartimento ultimo, facea parte dell'εφεδρισμὸς, giuoco consistente nel tirar con un pallino sopra una pietra. Il giuoco πεντάλιθα sopra cennato usavasi dalle donne. Erano le ragazze quelle che giocavano alla *testuggine*, χελι χελώνγ [1], fusione di vari nostri divertimenti, tra' quali la *Moscacieca*, i *Quattro cantoni* [2] ecc; e fusione de' due nostri giuochi *Alla palla* e *Alla lippa* [3] è un giuoco usato dai Bongos, popoli dell'interno dell'Africa [4]. Il *Mangala* de' Nubiani, *Ouri* de' Peuli, divertimento comune a' Niam-Niam, ai Foulhi, ai Yolofi, a' Mandigui e ad altri popoli africani [5], ritrae dai giuochi *Alle buche*, *Alla breccetta* [6]. I popol, delle isole Figi nell'Oceano pacifico, di razza tra la negrita e la polinesa, hanno il nostro giuoco a' birilli, ma lo fanno in una loro maniera [7]. Da frutta, da sassolinii da bastoncini coverti di penne ritraggono i passatempi dei bambini della Nigrizia [8].

Di tutto questo le ragioni sono etniche e psichiche. L'uomo-fanciullo non può sottrarsi all'ambiente che lo circonda: e da esso ritrae le sue idee, su di esso acquista

[1] Pollucis *Onomast.*, loc. cit. nn. 119 e 125.
[2] Cfr. nn. 100, 146.
[3] Cfr. nn. 82, 83.
[4] G. Schweinfurth, *Au coeur de l'Afrique*, 1868-1871, t. I, c. VII. Paris, Hachette, 1875.
[5] G. Schweinfurth, t. II, c. XIII.
[6] Cfr. nn. 53,54; Marcoaldi, p. 97, n. 15.
[7] Lubboch, op. cit., p. 326.
[8] R. Hartmann, op. cit. c. VI, § 1.

le prime nozioni della vita domestica, ad esso acconcia le sue abitudini ed i suoi costumi. Alimenti, vestire, abitazioni, occupazioni giornaliere di lui, tutto s'informa alle condizioni telluriche e climatiche in mezzo le quali egli respira, si agita e muove. Se la cosa manca al piccolo mondo che al fanciullo si presenta, l'idea di questa cosa deve egualmente mancare, perchè non ha ragione d'affacciarsi; e se la cosa esiste in una data forma e maniera, sotto di quella s'apprenderà dal piccolo essere. Queste forme e maniere son la causa prima delle differenze più o meno notabili, e delle più spiccate rassomiglianze de' giuochi, i quali, come s'è già detto, ripetono e contraffanno atti, fatti e parole della vita comune domestica e sociale. Uno sguardo ad alcuni de' giuochi e divertimenti finora ricordati basterebbe ad avvalorare codesta teoria.

Una conseguenza di questo fatto etnografico può tirarsi dal numero de' giuochi e de' divertimenti fanciulleschi; il quale, checchè si possa pensare in contrario, là è maggiore dove i fanciulli di popoli civili si mantengono ancora vergini d'istruzione, per dirla con una frase del Montaigne, e di educazione. La vita più o meno culta delle città in comunicazione e contatto di gente esterna può bensì accrescere questo numero, anzi, quanto a balocchi, lo porta all'infinito, ma concorre, in molti casi, a far perder loro la semplicità; e, ad ogni modo, dee lasciare de' gravi dubbî sulla provenienza popolare di essi; perchè è sempre a temere che a misura che l'ambiente artificiato d'una sala si sostituisce all'aria liberá ed aperta delle vie e

delle piazze, giuochi e trastulli barattino le lor forme rozze e sbrigliate ma sempre eguali con forme ripulite e regolari che sanno d'arte e di società. D'altronde, per quanto svariati e molteplici vogliano supporsi i passatempi e le distrazioni de' popoli di coltura primitiva, non saranno mai tanti da paragonarsi a quelli de' nostri fanciulli. Mancano gli oggetti da contraffare, gli usi da parodiare perchè giuochi e balocchi attingano ad un numero elevato. Da noi un giuoco è proteiforme, e non sempre è agevole riconoscerne l'elemento primitivo. Presso popoli non civili, non lo è, nè può esserlo : il tipo si riconosce subito, perchè spiccato, semplicissimo, caratteristico, e quindi non facile a confondersi con elementi che il modo di vivere d'un popolo, i contatti con altri popoli, le commistioni loro, e molte circostanze esterne possono avervi aggiunti e confusi.

Di questi tipi nessuno presumerà per ora di determinare il numero anche probabile, non dico in Europa ma che in uno stato di essa, in Italia, per esempio; nè lo presumerà fino a tanto che per tutti i popoli non si facciano le raccolte che per molti si son fatte : raccolte copiose, sulle quali possa formarsi una base di criterio, che sui piccoli saggi non è possibile; sincere ed oneste, perchè gli studiosi non vengano mistificati ricevendo come merce d'un paese quella che è d'un altro, e per tradizionale e popolare ciò che nacque o fu importato ieri da persone a modo. Però io non so quanto debba farsi a fidanza con certe pubblicazioni di giuochi; i cui autori ebber di mira solo

il numero, e riuscirono mostruosamente ricche, ma scientificamente inaccettabili. Valga per tutte quella svedese in due volumi, che porta il titolo *Ungdomens bok*, e comprende un paio di migliaia di giuochi, passatempi, trastulli, esercizi, balocchi, presi qua e là da libri tedeschi e rimaneggiati in Isvezia da un compilatore o editore che sia. Questo Wander svedese dei giuochi (i paremiografi spassionati non troveranno ingiusto questo richiamo opportunissimo) [1] non può esser preso a guida ed autorità sicura.

Per me i tipi principali de' giuochi fanciulleschi sono meno numerosi di quello che comunemente si crede, se per giuoco s'ha a intendere non già la contraffazione individuale, occasionale, capricciosa di qualsivoglia atto della vita, ma bensì un dato divertimento tramandato da generazione a generazione, da tutti ammesso, da tutti inteso; un processo prestabilito di atti, formole e condizioni, la infrazione, alterazione o sbaglio delle quali porta con sè una perdita o una penitenza. E qui troviamo riscontro nelle Fiabe e ne' Proverbi, che, come altrove notai [2], non hanno il gran numero di tipi che ad essi da qualcuno si attribuisce.

Se la economia del presente lavoro il comportasse, ed i limiti non fossero quelli che io mi sono volontariamente segnati negli studi comparativi di ciascuna delle mie raccolte di tradizioni popolari, io potrei con

[1] Le mie convinzioni intorno al *Deutsches Sprichwörter-Lexikon* del Wander sono quali erano nel 1880. Veggasi *Proverbi siciliani*, v. I, p. CLII e seg.

[2] *Proverbi siciliani*, v. I, p. CLIII.

argomenti di fatto dimostrare come un terzo de' giuochi finora conosciuti d'Italia sia patrimonio de' fanciulli e degli adulti di gran parte d'Europa; e come, qualche cosa di più, probabilmente una metà, lo sia de' fanciulli latini, degli inglesi, de' tedeschi meridionali, salvo sempre le inevitabili differenze. Molto più oltre che la metà vanno le identità, rassomiglianze e analogie de' giuochi di Sicilia con quelli di tutta Italia; ma forse questo calcolo guadagnerà nella somma de' giuochi quando s'avrà più larga copia di documenti. I giuochi tipici, pe' loro caratteri, si riconoscono tanto a Palermo quanto a Torino, così a Girgenti come a Venezia, e ritraggono quale dal monte, quale dal mare e tutti dalla vita agricola e dalla pastorale.

La Sicilia però, bagnata da più mari, allietata dal sorriso perpetuo del suo cielo, e a dispetto della natura e de' suoi abitanti, in ogni tempo dominata da gente d'ogni razza e d'ogni contrada, non può non offrire qualche nota particolare degna di chiamar la attenzione dello studioso di demopsicologia etnica. Io dovrei, meglio che sulle note comuni a' giuochi de' popoli d'Italia, fermarmi sulle note differenziali di essi in Sicilia; ma i fatti raccolti fino a questo punto bastano ad una esatta statistica ? O non sarebbe più acconcio rilevare sopra la non iscarsa mèsse mietuta nell'isola i caratteri principali che il giuoco potrà presentare in Italia di fronte al giuoco d'oltremonti e d'oltremare ?

Attenendomi a questo concetto, ecco ciò che risulta dal giuoco tra noi.

## II.

Evidenti sono ne' nostri giuochi i ricordi e le allusioni agricole e pastorali nel più lato senso della parola [1], come le marinaresche [2]. La zoologia è rappresentata ora dal cane [3], ora dal lupo [4], ora dal gallo e dalla gallina [5], ora dal cavallo [6], o dal gatto [7], o dal topo [8], e men di frequente da altri mammiferi e volatili domestici [9]. Due volte è messa in iscena la scimia; due, in forma vaga e generica, il serpente [10]: e non si va oltre di questi animali selvaggi, che quasi nelle medesime proporzioni di ricordo sono nella paremiografia siciliana.

Meno importanti pel numero sono gli accenni meteorologici. In un giuoco [11] un fanciullo raffigura il vento, che muove la girandola piantata in mezzo ai

[1] Nn. 89, 90, 154, 181, 182, 210, 273, e 7, 114, 135, 151, 152, 179, 209, 247.

[2] Nn. 4, 113, 223, 242.

[3] Nn. 99, 132, 134, 135. 136, 177, 179, 188, 249.

[4] Nn. 96, 134, 136, 167, 178, 179, 184, 185.

[5] Nn. 55, 69, 88, 94, 136, 137, 140, 144. 145, 168.

[6] Nn. 12, 86, 214, 253.

[7] Nn. 14, 162, 163 180.

[8] Nn. 91, 105, 144, 285.

[9] Raffigurano o ricordano il coniglio il n. 173; il corvo, 181; lo strillozzo, 182; la lucertola, 91; la volpe, 91; il gheppio, 155; il cardellino, 160; la rana, 249; il rospo, 240; la civetta, 104; la rondine, 113; l'asino, 113; il maiale, 108, 164 ecc.

[10] Nn. 169, 170 e 117, 136. Di passaggio è ricordato il leone, n. 113.

[11] N. 182.

seminati, e caccia via gli uccelli che vanno a beccare il grano. Più d'una volta è invocata la luna di sera come di giorno il sole, là dond'esso spunta [1]. Due gruppi di ricordi si soverchiano l'un l'altro per numero: il monarchico ed il religioso; il che non farà maraviglia a chi conosce la nostra storia ed il nostro popolo.

Se io bene mi appongo, ricordo di aver letto, non so in qual libro di Heine, questa osservazione: se due tedeschi s'incontrassero soli in un'isola deserta, l'uno farebbe dell'altro il suo sovrano. Questo che, secondo il celebre poeta alemanno, proverebbe lo spirito monarchico de' suoi connazionali, è una specie di bisogno istintivo di tutti gli uomini. Si chiami re, imperatore, presidente, capo, che o governi personalmente o mediatamente regga uno Stato, dove è umano consorzio è sempre un uomo nelle cui mani s'accentra la potestà suprema. Le genti primitive l'ebbero, le tribù selvagge odierne l'hanno come noi, benchè in vari tempi, come oggidì, la mente umana abbia farneticato fino a sognare una comunione acefala, uno Stato anarchico. Nel suo piccolo mondo l'uomo-fanciullo non è diverso dall'uomo adulto, ed eccolo inconscientemente crearsi un capo che a' suoi giuochi sovraintenda. Maestro, giudice e re, il capo-giuoco deve egli il primo osservare, e fare osservare agli altri le leggi che governano i giuochi in generale, il giuoco in particolare. Egli modera, comanda, sentenzia; nè vi è alcuno, che, pure espulso per infrazioni vere o presunte di leggi, si ribelli alla sua sentenza o pensi a richiamarsene

[1] Nn. 140, 186, 159.

ad altro giudice. E come i Cincinnati ed i Washington non s'arrivano a contare sulle dita d'una mano, così l'ufficio del mastro, nella sua effimera potenza, viene ambito e contrastato. La stessa maniera primitiva di eleggerlo, il sorteggio, è una prova che la sua elezione, per le ambizioncelle che ne nascono, non procederebbe senza contrasti, che altrimenti sorgono nella scelta per acclamazione. Giusto per questa naturale tendenza dello spirito umano, gli Spartani, per legge di Licurgo, a' fanciulli di più di sett'anni preponevano come principe il più prudente e coraggioso tra loro, che sovraintendesse ai loro giuochi ed esercizi [1].

Negli studi moderni di pedagogia questo fatto non è stato, a creder mio, considerato abbastanza; e gioverebbe considerarlo, affin di trarne partito per la scienza della educazione. Questo spirito di obbedienza, di subordinazione, che procede alla pari con quello di osservanza delle fogge e de' modi tradizionali del giuoco intesi comunemente dai fanciulli col nome complessivo di *legge* [2], ha un significato profondo. Si pensi

[1] Plutarco, *Vite*, scrive: « Non sì tosto compiuti aveano sett'anni, ch'ei *(Licurgo)* li distribuiva tutti in compagnie, e facendo che unitamente e colle medesime regole nodriti fossero ed educati, li accostumava ad intertenersi ed a giuocare insieme tra loro. Faceva poi capo della compagnia chi più si distingueva in prudenza, e più coraggioso mostravasi ne' loro combattimenti. Gli altri aveano sempre gli occhi volti a costui e ne ascoltavano le commissioni e si assoggettavano a' castighi, che loro dava ». (*Volgariz. del conte Pompei*).

[2] Veggasi a pp. 23-25 del presente volume; per la Spagna, Marin, *Cantos pop. esp.*, I, 178-182; per la Francia, Rolland, *Jeux*, p. 178, n. 58.

comunque di tanti scapigliati esercizi da piazza ; ma si consenta che tutto questo, ed insieme il giuramento di fedeltà, e i patti di pace, e la reintegrazione di chi, già messo fuori di giuoco, torna resipiscente, la somma, infine, delle pratiche e delle regole che costituiscono il codice fanciullesco, codice non discusso mai da nessuna assemblea, non emanato da nessun principe, eppure non contrastato e non violato mai senza grave ammenda, ha del grazioso e dell'istruttivo.

Tornando a noi, canti da bambini e giuochi da fanciulli parlano di re, di regina e di viçerè. In certe maniere di sorteggiarsi, i nostri ragazzi hanno per *re* colui sul quale cade primamente il conto ; *regina* il secondo, e via di seguito, degradando sempre fino al cameriere, al cuoco e al guattero della cucina. Questo re fanciullesco siciliano non è quello degli antichi fanciulli romani, pe' quali era in ogni lor giuoco il vincitore come *asino* era il perditore [1]. In alcune

[1] HORAT. *Epist.* I, l. I, vv. 60-64 (ediz. cit.):

> . . . At pueri ludents « Rex eris » aiunt,
> « Si recte facies. » Hic murus aheneus esto etc.
> Roscia, dic sodes, melior lex an puerorumst
> Nenia, quae regnum recte facientibus offert
> Et maribus Curiis et decantata Camillis ?

Polluce nell'*Onomast.* IX, VII, 107, scrive : *Et victus quidem* asinus *vocabatur omneque peragebat injunctum illi officium. Victor vero* Rex *erat, et injungebat.* Al n. 112 aggiunge: *Quicumque autem fugientium captus fuerit,* asinus *erat.*

Veggasi pure A. VANNUCCI, *Proverbi latini illustrati,* vol. III, p. 18, (Milano, Brigola, 1883). Si ricordi il proverbio latino *Rex aut asinus.*

formole il nome del re vien messo avanti per ottener cosa non facile ad esser concessa: ed in altre è autorità sacra e potente [1]. *Spagna e Re* è il motto che impone tregua, sospensione parziale o generale del giuoco ne' momenti più pericolosi per uno de' giocatori; e v'è chi dice: *Stagghia-Rè* [2]. Nulla, invece, di simile è in Ispagna e in Francia [3]. Il re della tradizione ha potestà indiscutibile sulla vita de' suoi sudditi; ed il fanciullo che abbia dato qualche cosa e pretenda riaverla o accampi in avvenire diritti su quella, avrà tronco il capo dal re [4], così come Dio condannerà all'inferno colui che non sarà leale nel giuoco [5]. Il mancar di fede e lealtà giocando si considera come offesa a Dio; e Dio saprà punire lo sconsigliato rigettandolo da sè, e mandandolo all'inferno [6]; dove pur va chi nel giuoco a *S. Catarina di Siena* [7] non saprà serbar la voluta serietà, e chi non ha avuto la bella ventura di far parte degli eletti dell'angelo, ma de' reprobi del diavolo, nel giuoco *A li culura* [8]. Il

[1] Cfr. pp. 28, c. IV; 31, c. V; 35, c. IX, e nn. 4, 10, 58, 77, 78, 130, 135, 136, 137, 168.

[2] Cfr. pp. 22-23.

[3] Nella Lorena si dice *Fourchette!* ne' dintorni di Parigi *Pouce;* a Baiona *Fendits*. ROLLAND, *Jeux*, p. 178, n. 57, *a*, *c*, *d*.

[4] La formola fanciullesca è: *Veni 'u re, e ti tagghia 'a testa*; e non si vede chiaro se tagli la testa direttamente, o comandandolo ad altri.

[5] Cfr. pp. 23-25.

[6] Cfr. p. 24.

[7] Cfr. n. 137.

[8] Cfr. n. 139.

diavolo è pietra di scandalo, attizzatore di liti, fomentator di discordie, cercatore instancabile di anime, che però nell'Arcangelo Michele trovano protezione e difesa [1]. L'elemento religioso spicca particolarmente nelle canzonette infantili, poche delle quali ne vanno senza [2]. Il nome ed il segno della croce è usato ed invocato [3]. Protagonisti e personaggi di giuochi sono specialmente S. Giuseppe, S. Giovanni Battista, S. Antonio, S. Caterina da Siena [4], e persino S. Vito, di cui si fa un paraninfo ed un protettore delle ragazze da marito [5].

Ho già parlato delle allusioni storiche nel canto e nel giuoco. Chi ne cerchi delle altre, ne troverà qua e là nella presente raccolta. Singolare, nel suo genere, è il *Vola vola lu mortu* [6], che è un avanzo delle arti negromantiche de' tempi preistorici, modificate nel medio-evo, ed esercitate di contrabbando a' dì nostri in Sicilia. Non ci vuol molto per iscoprire il carattere orientale che in esso predomina dal principio alla fine. I negromanti avean la pretesa di risuscitare i morti, di far alzare a volo: ed il Lazio, ove le arti occulte erano comunissime sin dai primi tempi, s'invigorì in quella credenza quando venne introdotto il culto di Serapide. Nè all'antichità del nostro giuoco faccia specie lo scongiuro in versi rimati, perchè il popolo, mas-

[1] Cfr. p. 24 e n. 176.
[2] Cfr. nn. I, 2, 7, 11 ecc.
[3] Cfr. nn. 92, 151.
[4] Cfr. nn. 119, 120, 131, 151.
[5] Cfr. pp. 26, 37, 68.
[6] Cfr. n. 140.

simamente fanciullesco, ama racchiudere in rima ciò che crede scienza, utilità domestica, credenza, storia. Sotto quella forma, certo non molto antica, e quelle voci onomatopeiche *friscu-friscu* e *piu-piu*; c'è il parallelogismo delle idee che, secondo gl' intendenti, forma l'essenza della poesia orientale. E come in questo campo immenso di usi e costumanze le analogie saltano agli occhi di ogni studioso, così accade qui ricordare l'altro giuoco *A morsi Sanzuni*[1], che partecipa del cennato giuoco e, parodiando un uso funebre, s' avvicina al *Mataccinu*, ludo carnevalesco, la cui esistenza, indubbiamente antichissima, fu storicamente accertata nel sec. XVII. Nel *Mataccinu*, uno facea da morto, per terra; altri intorno a lui saltavano e canticchiavano lamentosamente,con gesti dinoccolati contraffacendo i movimenti ed atti che il capo-giuoco mimicamente ordinava ora sollevando un braccio, ora scotendo una gamba ed ora palpando varie parti del corpo; finchè, levandolo di terra, se lo buttavano addosso l'un l'altro[2]. I fatti poi e le credenze simboleggiate nei giuochi *A li caseddi*, *A li culura*, *A lu raloggiu*, *A lu tempiu*, *A S. Micheli*[3] son di tanta evidenza che qualunque parola di schiarimento è su-

[1] Cfr. n. 141.

[2] PASQUALINO, op. cit., v. III, p. 126.

[3] Cfr. nn. 75, 139, 174, 175, 176. Pel giuoco 139 vedi ROLLAND, *Jeux*, p. 133, nn. 10, 11; BELEZE, op. cit., p. 40; DEMOFILO, *El Porvenir*, 7 febbr. 1881, g. XLVIII; MASPONS Y LABRÓS, p. 91; LIEBRECHT, *Zur Volkskunde*, p. 392, n. 12; ROCHHOLZ, *Alemann, Kinderlied* ecc., p. 423, n. 40, e 438, n. 60.

perflua. Nella canzonetta ragusana *Spinguli spinguli s'arrimina* [1] non è fuori del probabile la ricordanza di Simone Chiaramonte, che volle assediare la regina spagnuola Bianca, e poi fu appiccato alla finestra di una torre; ma non oserei affermarlo. A nessuno sfuggirà, però, il significato che può avere la voce *Franza* che oggi in Vicari, come trecent'anni addietro in Palermo [2] e forse in tutta l'isola, dicesi per imporre o domandar sospensione di giuoco [3], e che si piglia a titolo di giuoco difficilissimo ad eseguire e pieno di ostacoli [4]; e si vedrà come siasi perpetuata la memoria del *Vespro siciliano* in quella *Verra* (guerra), che i fanciulli chiaramontani ingaggiavano, sino a pochi anni or sono, tra loro sotto due schiere nemiche di *Siciliani* e di *Francesi* [5]. I passatempi congeneri a questi racchiudono un certo storico. L'*A latri e sbirri* e l'*Ammucciativi li testi* [6] sono reminiscenze degli antichi asili nelle chiese e nelle case de' feudatarî, asili trasmodati in abusi appena credibili oggidì: e *chiesa* è detto nell'uno il mastro, nell'altro la meta, toccando i quali, come nel *Rumè* [7], l'inseguito è al sicuro, e non può esser più molestato dall'inseguitore. Il titolo *A chiesa cùrriri*, che in Casteltermini è sinonimo del giuoco *A tocca muru* [8],

[1] Cfr. p. 28, n. IV.
[2] A. Dionisio, *Amorosi Sospiri*, at. IV, sc. VII.
[3] Cfr. p. 22.
[4] Cfr. n. 76.
[5] Cfr. n. 201.
[6] Cfr. nn. 192, 188.
[7] Cfr. n. 154.
[8] V. a p. 269.

è reminiscenza pur esso di questo privilegio della immunità ecclesiastica, e richiama al modo proverbiale *Pigghiari la chiesa di pettu*, che noi Siciliani, senza discorrerne il senso oggi poco comprensibile, abbiamo in bocca quando vogliamo dire che, non facendo economie, abbandonandoci a spese inconsiderate, corriamo rischio di fallire, e possiamo salvarci da futuri danni e vergogne [1], rifugiandoci in una chiesa.

Degna di considerazione è la moltiplicità di forme [2], sotto le quali riappare il concetto di facinorosi che scorrazzano per le campagne, di persone della Giustizia che gli inseguono e catturano, di aguzzini che strappano loro di bocca una confessione qualsisia, di procedimenti penali a' quali vengon sottoposti. Questa è storia vecchia e nuova; ma, per le circostanze che l'accompagnano, più vecchia che nuova. Come esercizi ginnastici di agilità e forza vanno qui legati i giuochi *A lu casteddu* e *A li palazzi* [3], finzioni o reminiscenze o imitazioni di assalti a castelli ed a palazzi di signor e *A lu 'Mmasciaturi* e *A li Paladini* [4], vera contraffazione di giostre e duelli paladineschi, non molto facili a trovarsi nel Folk-Lore fanciullesco d'Italia. Nè vanno dimenticate le allusioni a Mori, a pirati barbareschi e, in generale, a Turchi. In Siracusa, città aperta al mare, il giuoco *ô turcu* è sinonimo del giuoco

[1] Tra le quali è memorabile quella di dover dare del sedere in sul lastrone, *Dari lu c... a la balata*.

[2] Cfr. nn. 192, 193, 194, 195, 196, 197.

[3] Cfr. nn. 198, 199.

[4] Cfr. nn. 202, 203.

*A li sarvi* di Licata, che suona quasi: chi si può salvare si salvi; ed *A toccamuru.—Turcu* è chi va sotto, il quale stando nel mezzo sforzasi di chiappare, come i pirati d'una volta i pacifici cittadini, i compagni postati a un muro. In Mazzara, lungo la cui spiaggia orientale è un seno di mare tuttavia detto *Cala di li Turchi,* giocandosi *A lu Marinaru* il mastro con un bastone in mano imita il marinaio che voga per iscampare a' corsari inseguitori, e dice: *Voca, voca lu marinaru, ajutàmunni, chì vennu li Turchi* [1]; e come in quel di Modica, nell'*A primera*, che fa parte del noto tipo rappresentato in Francia dal *Saut de mouton,* in Ispagna dal *Salto de la comba* [2], in Inghilterra dal *Leap-frog* ecc., c'è un salto chiamato *'U rre ri Marocсu* (il Re di Marocco), così corre nella costa del Trapanese, che guarda all'Africa, un giuoco di fuggitori e d'inseguenti, che vuolsi addirittura moresco, e, ad avviso di qualcuno, da' Mori primamente introdotto nella Spagna [3].

Il giuoco *A lu 'Mmasciaturi* dianzi citato non deve confondersi col giuoco omonimo diffuso in buona parte della penisola dal Monferrato a Napoli. L'*Ambasciatore* dell'alta Italia (e non dico anche della Italia centrale, perchè esso mi pare più acclimato in quella che in questa), per ricerche che io n'abbia fatte, non l'ho

[1] Cfr. n. 207.

[2] Cfr. n. 124, BELEZE, op. cit., p. 6; MARIN, v. I, p. 104-106, nn. 244 e 245; pp. 173-174, note 220 e 222; MASPONS Y LABRÓS, *Jochs*, p. 85; *Folk-Lore andal.* an. I, p. 198, n. XII.

[3] Cfr. n. 153.

trovato finora tra noi. Manca esso del tutto? Non lo affermo; penso però che, pur ritrovandolo, come tradizione di origine probabilmente celtica a parere del De Gubernatis, non può essersi tanto naturalizzato da prender veste schiettamente italiana. E sì che lo *Ambasciatore* è il giuoco favorito in molte scuole private di bambine in Palermo! Le romanze popolari che scesero dall'Italia settentrionale fino a Chieti e a Napoli, e qualcuna fino a Palermo [1], nella forma che han presa nell'Italia meridionale, sono un bastardume di dettato.

Quest'assenza dell'*Ambasciatore*, se si guardi al dialogo poetico de' personaggi che figurano nel giuoco, ha le sue buone ragioni. Nel nostro *'Mmasciaturi* ci sono, è vero, messaggi e richieste di regie nozze, ma la lor fonte è ne' romanzi cavallereschi del ciclo di Carlomagno, che col racconto e col teatro popolare si son tramandati di generazione in generazione fino a noi. Nell'*Ambasciatore*, messaggi e richieste sono ben differenti e nella sostanza e nella forma, e non hanno fra noi tradizione a cui ravvicinarsi. Niente di maraviglia dunque se mancano. È bensì da far le maraviglie come mai un giuoco popolarissimo in tutta Italia, il quale non ha nulla di estraneo a certi elementi che concorrono in altri giuochi usitati in Sicilia, non si conosca nè punto nè poco tra' fanciulli siciliani. Com'è, p. e., che il passatempo infantile *Stiac-*

[1] V. Finamore, *Storie pop. abruzz.*, nell' *Arch. per lo studio delle trad. pop.*, v. I. — Salomone-Marino, *Leggende pop. sicil. in poesia*, nn. IX.—Pitrè, *Studi di poesia pop.* pp. 294-295.

*cia-buratta* [1] non si fa delle nostre mamme nè dalle nostre nudrici? Com' è che il giuoco *Alle Porte del paradiso* [2], e l'altro *A Cruscherella* [3], ch'è appunto il *Ludere furfure* de' Latini, non giunsero, dopo tanti secoli, in Sicilia, o se vi giunsero non vi rimasero: quando canzonette e filastrocche non siciliane vi son tuttavia popolari nella lor forma esotica? [4].

Nè soltanto questi sono i dubbi che si affacciano alla mente dello studioso; chè altri moltissimi ve ne sono, i quali ci fanno accorgere del lungo cammino che

[1] Una versione montalese ne diedero CASETTI e IMBRIANI, v. II, p. 404; una toscana FANFANI, p. 937; altre di Toscana, Urbino, Bologna, Verona, CORAZZINI, *Comp. minori*, p. 53 e seg.; di Venezia, DALMEDICO, *Ninne-nanne*, p. 28-29 e BERNONI, n. 4; delle Marche, GIANANDREA, *Saggio di giuochi* ecc., p. 23-24, nn. 1-5. Questo giuoco è figurato nel fregio posto in fronte al I° cantare del *Malmantile racq.* ediz. citata in questa raccolta.

[2] Versioni napolitane ne diedero GALIANI, *Del dialetto napolitano*, pp. 117-118; BIDERI, *Passeggiata per Napoli*, p. 85; MOLINARO DEL CHIARO, *Canti del pop. nap.*, p. 18, n. 4;—abruzzese FINAMORE, *Voc. dell' uso abr.*, p. 326; — toscana, CORAZZINI, *Comp. minori*, p. 90; — bergamasca, ROSA, sec. ediz. p. 188; terza ediz. p. 301, e CORAZZINI, p. 91.

[3] Ne lessi una descrizione, anni fa, nella *Gazzetta d' Italia*, col titolo, se bene ricordo: *L'onor. Lanza e il giuoco a cruscherella.* Lo ha il LIPPI, *Malm. racq.*, c. III; e lo descrive il MINUCCI, v. II, p. 3, ed il FANFANI, p. 316. Nelle Marche è detto *Semmolello* (GIANANDREA, p. 27); ma in Fabriano *Semolella* (MARCOALDI, p. 119, n. 79); in Parma *Romlétt* o *romlen* (MALASPINA); in Mirandola *Remulett* (MESCHIERI, 181); in Bologna *Remlett* (FERRARI, p. 439); in Brescia) *Cruscheta* (MELCHIORI); in Padova *Semole* (PATRIARCHI); in Venezia *Semola* (BOERIO). Corrisponde al tedesco *Das Häufelspiel.*

[4] Vedi a p. 27, n. II; 33, VI; 33, VIII; 63, 14.

dobbiamo ancora percorrere prima di poter veder chiaro in un argomento di tanta importanza. L'etnografia, che devolve a sè gran parte degli studi sui giuochi, è scienza di fatti, e solo con questi alla mano le sarà dato affermare per quale concorso di circostanze un giuoco abbia avuto le tali o tali altre vicende. Io mi guarderò bene da spiegazioni e risposte precipitose.

Qui dovrei dar fine al mio studio; ma lascerei cosa molto interessante tacendo del canto popolare dei fanciulli e della parte che esso, al pari che il giuoco, ha o potrebbe avere nella educazione fisica e morale della tenera età. Lascio bensì ad antropologi come il Ploss [1] qualunque altra osservazione relativa alla vita del bambino e del fanciullo.

Meritano particolare attenzione le formole con le quali s' accompagnano ed imparano dai bambini i giuochi rappresentativi di dita, le canzonette ed il girotondo. Queste formole misurate, cadenzate, che così mirabilmente rispondono ad un bisogno dello spirito infantile, sono efficacissime nello svolgere nei suoi primi momenti le facoltà e funzioni di esso, nello sviluppare le sue idee, nello snodare la lingua del piccolo essere. V'è qualche cosa di previggente nelle giovani madri che di cantilene lo confortano al sonno e lo allietano quand'egli è desto.

Il canto è il linguaggio gradito di lui; il canto egli ri-

[1] *Das Kind in Brauch und Sitte der Völcher. Anthropologische Studien.* Di quest'opera importantissima, anche pel Folk-Lore fanciullesco generale, ho sott'occhio la 2ª edizione, della quale si attende la seconda metà della p. IIª (Berlin, Auerbach 1882, in gr. 8º).

pete istintivamente con una monotonia, senza la quale o il bambino non è bambino, o la cantilena non s'impara. L'insistenza è una necessità imperiosa, e insieme un carattere de' canti infantili numerativi, riproduzioni indefinite d' uno stesso motto, d' una medesima nota, d' una sola e medesima idea. I giuochi di dita e di mano, che ogni madre fa al suo bambino, e ogni bambino ripete alla madre, formano una grande famiglia, di cui non è raccolta di divertimenti e canti popolari che non offra qualche saggio. Il giuoco di dita d'oggi sarà conto domani: e nel conto infantile delle dita è un primo passo verso la nozione della numerazione e del calcolo in embrione.

Le danze a forma di ruote o di girotondo ci trasportano a tempi remoti, ed alla prima infanzia della umanità. Molti popoli selvaggi usano questi giuochi circolari. Rodrigo Caro rilevò nel XVIII della *Iliade* l'*Anda la rueda* spagnuolo [1], e noi riconosciamo il nostro *Rota rutedda* nella *chorea* dipinta sulle terme di Tito a Roma e della quale è fatto ricordo in qualche scrittore latino [2]. Siffatti giuochi di cadenze monotone, ne' quali col ballo si fondono poesia e musica, sono, pel Fröbel le prime manifestazioni rudimentali dell'istinto della poesia, ed elementi primi dell' arte drammatica; pel Milá avanzo della poesia tradizio-

[1] MACHADO Y ALVAREZ, nel *Museo Canario, Revista quincenal*, t. III, p. 81 e seg. Las Palmas, 1881.

[2] VIRGILII *Culex*. v. 19; — OVID. *Metam.*, l. VIII, v. 581;—CLAUD. *De Bello Gildonico*, v. 448.

nale, poichè gli ultimi a perdere la ingenuità saranno certamente i fanciulli [1].

Da tutti questi fatti e da altri assai, che non è qui luogo d'enumerare, Federico Fröbel, studiosissimo della vita psichica e fisica dei bambini, trasse partito per quei Giardini d'infanzia, che la nuova scienza educativa ha trovati conformi alla umana natura. Il giuoco è la espressione del carattere dell'infanzia, l'atto spontaneo onde il bambino più completamente si rivela. Ogni bambino gioca perchè ha da giocare, essendo questa la sola attività spontanea a lui concessa; dove egli non giochi, o è malato, o è un bambino troppo vecchio di senno, che è quanto dire un mostro. In quest'attività è la libera manifestazione degli stimoli istintivi, delle naturali tendenze del fanciullo. L'educatore non deve trascurare, deve anzi indirizzare in guisa questi giuochi dà renderli buoni a sviluppare il corpo e lo spirito, ed ottenere il compimento della massima educativa: *mens sana in corpore sano*. Su questo principio è fondata la teoria del benemerito pedagogista tedesco, che la più intelligente tra le sue allieve, la baronessa di Marenholtz-Bülow, con l'intelletto d'amore del maestro seppe chiarire e popolarizzare [2]; e con queste vedute furono rimaneggiati i giuochi e i divertimenti che egli trovò nel popolo.

[1] MILÀ Y FONTANALS, *Danzas infant. castell.*, nel *Jahrbuch f. rom. u. engl. Lit.*, VII, II, p. 181. Leipzig, 1866.

[2] H. GOLDAMMER, *Méthode Froebel. Le Jardin d'Enfants. Dons et Occupations à l'usage des mères de famille*, ecc. *Avec une introduction de Mme la baronne* de MARENHOLTZ-BUELOW ecc. t. I: *Les dons du Jardin d'enfants*. Préface (pp. XI-XLVII). Berlin, S. W. 1877.

Ma i seguaci d' una teoria son quelli che primi la esagerano: e questa del Fröbel è stata esagerata fino alle ultime conseguenze. Un malinteso principio d'educazione fisica viene oggidì soppiantando in Italia le pratiche finora credute proficue alla educazione dello spirito. Tutto si vuol ridurre a giuochi ed esercizi ginnici; e di ginnastica chiacchierano e scrivono scolaretti, maestrucoli ed igienisti, che non videro mai un trattato di anatomia nè di fisiologia:come se questo problema dello sviluppo fisico non fosse stato risoluto *a priori* dalla natura, la quale ci mise addosso fuoco, agilità ed energia per saltare, arrampicarci, fare, insomma, tutti quei movimenti che contano per monellerie solo perchè non hanno la raccomandazione d'un programma scolastico o d'un libro stampato. Certo, la vita sta nel moto ; e quando i giuochi , pedagogicamente parlando, sieno informati a giusti principî fisio-igienici, grandi servigi potranno rendere alla educazione. In questo chi dissentirà da ciò che pel miglioramento degli scolari si consiglia: l'armonico sviluppo del morale e del fisico, e i giuochi all'aria aperta ? [1]. Ma non esageriamo, perdio ! se non vogliamo portare il discredito a discipline, che, quando si mantengano nei giusti limiti, hanno diritto alla nostra riconoscenza.

La sobrietà anzitutto !

[1] Non senza profitto potrà leggersi il recentissimo lavoro del dott. Augusto Behaghel, prof. al R. Ginnasio di Mannheim: *Der Turn-und Spielplatz des Gymnasiums und der Realschule. Pädagogische Träumereien.* Mannheim, 1883.

# BIBLIOGRAFIA

DEI

# GIUOCHI FANCIULLESCHI

IN ITALIA

## BIBLIOGRAFIA

DEI

# GIUOCHI FANCIULLESCHI

IN ITALIA *

---

1. *Vocabolario veneziano e padovano co' termini e modi corrispondenti toscani, in questa seconda edizione ricorretto, e notabilmente accresciuto dallo Autore.* In Padova MDCCXCVI. Nella stamperia Conzatti )( a S. Lorenzo. Con licenza de' superiori. (In-4°, p. 16-361).

   Alla voce *Zugare* sono notati coi corrispondenti toscani, non sempre esattamente però, cinquanta giuochi e divertimenti infantili. La prima edizione è del MDCCLXXV. Una terza edizione se ne fece nel MDCCCXXI. Autore ne è Gaspare Patriarchi.

2. *Il Malmantile racquistato di* PERLONE ZIPOLI *colle note di* PUCCIO LAMONI *e d'altri; conforme all'edizione fiorentina del 1750.* In Prato, MDCCCXV. Nella Stam-

---

* Contiene solamente i titoli delle principali pubblicazioni e le edizioni che io ho potuto avere sott'occhio e mettere a profitto pei riscontri. Altre ne saranno citate nel corso dell'opera.

peria di Luigi Vannini, con licenza de' superiori. (In-8°) T. I, pp. XXXXVIII-235; T. II, 232; T. III, 259; T. IV, 249.

Le note del Minucci (Puccio Lamoni) al *Malmantile* di Lorenzo Lippi (Perlone Zipoli) contengono i seguenti giuochi: nel vol. I: *Paleo*, p. 174; *Birri e ladri*, 182; *Bruschette*, 189; *Civetta*, 190; *Guancial d'oro*, 196; *Capo a nascondere*, 198; ecc. Nel vol. II, a' *Nocciuoli*, 70-73. Nel vol. III, p. 22-23; la *Trottola*, il *Sussi*, le *Piastrelle*, p. 35. Nel volume IV, p. 35, 47, ecc., altri giuochi.

3. *Vocabolario bresciano-italiano compilato da* GIOVAN BATTISTA MELCHIORI. *In tenui labor. Virg.* Tomo I. A-L. Brescia, dalla tipografia Franzoni e socio 1817. (In-8° gr., pp. 342 e una di correzioni). Tomo II. M-Z 1817; (pp. 328).

Segue un'Appendice e « Rettificazioni al Dizionario bresciano-italiano aggiuntivi i nomi propri de' paesi della provincia bresciana e quelli delle persone col loro corrispondente italiano di Giovan-Battista Melchiori. Brescia per Foresti e Cristiani rappr. la Soc. tip. Vescovi, 1820 ». In-8° gr., pp. IV, innumerate, e 58.

Nel tomo II, p. 323-326, è una lista delle voci relative a giuochi fanciulleschi in quel di Brescia.

4. *Vocabolario milanese-italiano di* FRANCESCO CHERUBINI. Milano, dall' imp. reg. Stamperia. Vol. primo A-C, 1839, (in-8° gr., pp. LII-388); vol. sec. D-L, 1840, (pp. IV-418); vol. terzo M-Q, 1841, (pp. IV-448); volume quarto R-Z, 1843; (pp. IV-556-140).

Nel vol. II, pp. 234-238, alla voce *Giugà*, sono

indicati e poi qua e là, ne' luoghi proprî, descritti molti giuochi infantili, fanciulleschi e di conversazione.

5. *Usi e Costumi di Napoli e contorni descritti e dipinti. Opera diretta da* FRANCESCO DE BOURCARD. Vol. primo. Napoli, Stab. tipografico di G. Nobile, 1853. (In-8° gr., p. XX-324). Vol. secondo, *ivi*, 1858, (pp. 340).

Nel cap. I, *Guagliune* (pp. 289-322) vi è un paragrafo sui giuochi *Guagliuneschi* napoletani (pagine 297-303), e se ne descrivono diciannove dei più comuni. Il giuoco dello *Strommolo* è illustrato con una tavola disegnata da Filippo Palizzi ed incisa e colorata al pari delle molte altre di tutta l'opera. L'art. è scritto da Enrico Cossovich.

6. *Dizionario del dialetto veneziano di* GIUSEPPE BOERIO. *Seconda edizione aumentata e corretta, aggiuntovi l'indice italiano-veneto già promesso dallo Autore nella prima edizione.* Venezia, premiata tip. di Giovanni Cecchini edit., 1856. (In-4°, pp. 824-152).

La prima ediz. fu fatta per cura di Daniele Manin nel MDCCCXXXIX.

Tra' vocabolari de' dialetti italiani da me consultati e spogliati per questi studi è quello che in maggior numero e più largamente descrive i giuochi infantili, la più parte de' quali non sono nella raccolta del Bernoni. (Cfr. n. 23 di questa *Bibliografia).* Veggasi alla voce *Zogàr*, pp. 815-819.

7. *Vocabolario parmigiano-italiano accresciuto da più che cinquanta mila voci compilato con nuovo metodo da* CARLO MALASPINA. Volume primo. Parma

Tipogr. Carmignani 1856, (in-8°, pp. 516); volume secondo, 1857, (pp. 407); vol. terzo, 1858, (pp. 453); vol. quarto, 1859, (pp. 472-40). — Prezzo L. 23, 60.

Alla solita voce *Zugar*, vol. IV, pp. 463-470, son brevemente descritti quasi cinquanta giuochi e divertimenti, de' quali una quarantina hanno riscontro coi nostri di Sicilia. Sotto parecchi di essi son riferite le voci di uso in tutto il giuoco : ciò che non si trova in nessun vocabolario consultato per questa Raccolta.

8. *Gran Dizionario piemontese-italiano compilato dal cav.* Vittorio di Sant'Albino. Torino dalla Società l'Unione tipografico-editrice, 1859. (In-4°, pp. XVI-1237).

Alla voce *Giughè* sono descritti in parte, in parte richiamati e descritti sotto altre voci, i giuochi fanciulleschi più in uso.

9. *Vocabolario dell'uso toscano compilato da* Pietro Fanfani. Firenze, Barbèra 1863. Vol. uno diviso in due parti; (in-16°, pp. XII-1036).

Vi si trovano, oltre molti giuochi di pegno, alcuni giuochi e trastulli fanciulleschi a pp. 45, 56, 69, 123, 125, 145, 224, 256, 488 della par. I; e a pagine 605, 669, 961, 1002 della p. II. I giuochi di nocciuoli descritti a pag. 619 son tolti dalle note del Minucci al *Malmantile*. Vedi al n. 2 di questa *Bibliografia*.

10. *Utile dulci. Libro di Letture per la Fanciullezza.* Torino, Tommaso Vaccarino 1866. (In-16°, pagine 152). Prezzo L. 1, 50.

Autore di questo libretto è L., iniziale nella quale

mal si può indovinare un nome. Da p. 3 a 55 sono venticinque *Giuochi per i fanciulli*, alcuni popolari, altri no; venti di essi figurati.

Pubblicazione di carattere didattico.

11. *Canzoni popolari comasche, raccolte e pubblicate colle melodie dal* Dott. G. B. BOLZA. Vienna dell'I. R. Tipografia di Corte e di Stato ecc. 1867 (In-8°, carte 29).

Nella seconda pagina di questa raccolta si legge: « Tirati a parte dai Rendiconti delle tornate dell' i. r. accademia delle scienze, classe filosofico-storica, vol. LIII, p. 637 ». I primi canti (pp. 640-643) sono canzonette infantili, come gli altri segnati 6, 7, 8, 9, 10 sono giuochi.

12. *Märchen und Sagen aus Wälschtirol. Ein Beitrag zur deutschen Sagenkunde gesammelt von* CHRISTIAN SCHNELLER *K.K. Gymnasial-Profess.* Innsbruck. Verlag der Wagner' schen Universitäts-Buchhandlung, 1867. (In-8°, pp. VIII-256, oltre 2 d'indice).

A pp. 250-252 sono vari *Scherz-und Kindersprüche,* tutti in dialetto tirolese italiano.

13. *Dialetti, Costumi e Tradizioni nelle provincie di Bergamo e di Brescia studiati da* GABRIELE ROSA. *Terza edizione aumentata e corretta.* Brescia, Stabilimento tip. lit. di F. Fiori e Comp. MDCCCLXX. (In-8°, pp. 389).

Nella quarta pagina della copertina si legge: *Brescia Stab. Tipografico di G. B. Sterli* 1872.

Parla de' seguenti giuochi: *Testa e corona,* p. 263, *aliossi,* p. 269; *cip-alala,* p. 275; canzonette per con-

tarsi, pp. 275-276, 299-300; d'altro genere, pp. 289-290; il giuoco del *mondo*, p. 290; il motto *fōc* nel giuoco a *mosca cieca*, p. 297; *Apri, apri le porte*, p. 301; e *Et visto 'l mio galeto*, p. 302.

La prima edizione uscì col titolo: *Documenti storici posti ne' dialetti, nei costumi, nelle tradizioni de' paesi sul lago d'Iseo*. Bergamo Mazzoleni 1850. Fu ristampata poi sotto quest'altro: *Dialetti, costumi e tradizioni delle provincie di Bergamo e di Brescia. Seconda edizione aumentata e corretta*. Bergamo dalla Tipografia Pagnoncelli MDCCCLVII. (In-8°, pp. 253 oltre 6 altre innumerate ed una di errata corrige). Prezzo l. 4.

14. *Canti popolari siciliani raccolti ed illustrati da* GIUSEPPE PITRÈ *preceduti da uno Studio critico dello stesso Autore*. Vol. primo. Palermo. Luigi Pedone-Lauriel, Editore. 1871. (In-16°, pp. XII-452). Volume secondo, *ivi*, 1871 (pp. XII-500). L. 9.

Formano i voll. I e II della *Biblioteca delle Tradizioni popolari siciliane* dello stesso autore.

Nel vol. II, pp. 16-36, i nn. 758-793 sono *Jòcura*, cioè giuochi infantili in canzonette e formole.

15. *Ninne-nanne e Giuochi infantili veneziani raccolti da* ANGELO DALMEDICO *e raffrontati ai toscani e ai francesi*. Venezia, Stabilimento tipografico Antonelli 1871. (In-16° picc., pp. 53).

Nella copertina: *Un libro per le mammine*, pubblicato per la nascita d'una nipotina del Dalmedico. I *Giuochi infantili*, sedici tra canti e varianti, vanno da p. 28 a p. 50 con diciotto raffronti: 11 toscani, 5 francesi ed 1 romano.

16. *Canti popolari delle province meridionali raccolti da* ANTONIO CASETTI *e* VITTORIO IMBRIANI. Volume primo. Torino, Via Carlo Alberto, 5. Ermanno Loescher, 1871. (In-8° picc., pp. XVI-332). Vol. secondo, *ivi* 1872, (pp., XI-447). L. 9.

Formano i vol. II e III de' *Canti e Racconti del popolo italiano* pubblicati per cura di D. Comparetti ed A. D'Ancona.

Nel vol. II, « Canti di Palena » (Abruzzo), pp. 185-202, è una raccoltina di canzonette infantili e fanciullesche per giuochi.

17. *Centuria di Canti popolari siciliani ora per la prima volta pubblicati da* GIUSEPPE PITRÈ. (Senz'altro. In-8°, pp. 43).

Tiratura a parte dall'*Eco dei Giovani*, vol. II, fasc. 1, 2 e 3, pagine 71-86, 121-131, 166-179. Padova. A Morelli Editore, 1873.

I nn. 81-86 sono Ninne-nanne e canti fanciulleschi.

18. *Almanacco dei fanciulli per l'anno 1873.* Anno secondo. Venezia, Nuova Libreria di C. Coen. (In-16°, pp. VIII-102).

Da p. 18 a 46 sono descritti i seguenti 17 « giuochi dei fanciulli »: *I quattro cantoni, Scaldamano, Moscacieca, Le bolle di sapone, Il colombo vola, Guancialin d'oro, Capo nascondere, Cerca! cerca! La fune, Il cerchio, Il desinaretto, La bambola, La coda romana, Il furetto o Sbricchi quanti, Il dominò e i fantaccini, La sfinge, Il ballo tondo o la ridda.*

19. *Giuochi, Uccelli e Fiori. Libro di ricreazione per le fanciulle compilato da* PIETRO FORNARI. Milano, Giovanni Gnocchi di Giacomo, editore, 1873. (In-16°, pp. 104).

Fino a p. 57 sono trenta giuochi, dei quali alcuni popolarissimi, sebbene scritti e presentati con intendimento educativo e letterario. Manca qualunque indicazione topografica interessante per gli studî di tradizioni; ma si riconoscono per la loro natura indubbiamente popolare i seguenti: I, VII, VIII, XII, XIII, XV, XVII, ecc. tutti figurati.

20. *Raccolta di Giuochi fanciulleschi monferrini.* (E a p. 3): *Giuochi fanciulleschi monferrini e di altre parti d' Italia fra loro comparati raccolti da* GIUSEPPE FERRARO. Firenze, Tip. dell'Associazione 1873. (In-8°, pp. 18).

Estratto dalla *Rivista Europea* di Firenze, an. V, vol. 1, fasc. 1, 1° Dic. 1873, pp. 77-92.

Contiene dodici *Giuochi infantili Monferrini*, sette « Giuochi infantili monferrini paragonati coi toscani »; due *altri giuochi calabresi dei quali non si sanno i confronti,* un altro toscano id.; quindici altri monferrini, id. Da p. 16 a 18 sono parecchi *Usi e costumi monferrini.* Una ristampa, che può considerarsi come una nuova raccolta, usci col titolo:

21. *Cinquanta Giuochi fanciulleschi monferrini.*

Pubblicazione dello stesso autore nell'*Archivio per lo studio delle Tradizioni popolari*, vol. 1, pp. 126-131 e 243-257. Palermo, Luigi Pedone-Lauriel, 1882.

22. *Opere di . . . Vol. II.* Catania, Stabilimento tipografico di C. Galatola nel R. Ospizio di Beneficenza 1870 1874. (Ed a p. 3): *Raccolta amplissima di Canti Popolari Siciliani. Edizione seconda.* (In-8°, pp. 751). L. 10.

La categoria XXVII, *Canti e Giuochi fanciulleschi,* pp. 405-412, comprende 57 di queste canzonette e formole, ristampate in parte dalla Raccolta siciliana del Pitrè. Mancano quasi sempre le illustrazioni.

23. *Giuochi popolari veneziani raccolti e descritti da* DOM. GIUSEPPE BERNONI. Venezia, Tipografia Melchiorre Fontana, 1874. (In-16° gr., pp. 94). Prezzo L. 2.

Da p. 9 a p. 89 sono 96 giuochi, trastulli, passatempi bambineschi e fanciulleschi. È la raccolta italiana più ricca in questo genere.

24. *La vita della Terra d' Otranto per* L. G. DE SIMONE.

Vari articoli pubblicati nella *Rivista Europea* di Firenze del 1876. Nel fascic. del 1° maggio (an. VII, vol. II, fasc. III, pp. 365-372) è un art. intitolato *Il Giuoco*, e vi sono raccolti venticinque giuochi di fanciulli e di adulti nelle città e nelle campagne della Terra d'Otranto.

25. *Saggio di Giuochi fanciulleschi siciliani ora per la prima volta raccolti ed illustrati da* GIUSEPPE PITRÈ. (*Tirato a soli 25 esemplari*). Palermo, Tipografia di Pietro Montaina e Comp., 1877, (In-8°, pagine 29).

Estratto dalle *Nuove Effemeridi Siciliane* di Palermo, serie III, vol. IV, an, 1876.

Contiene venti giuochi e divertimenti de' fanciulli in Sicilia raffrontati con alcuni d'Italia.

26. FRANCESCO CORAZZINI. *I Componimenti minori della Letteratura popolare italiana nei principali dialetti, o Saggio di Letteratura dialettale comparata.* Benevento, Stabilimento tipografico di Francesco de Gennaro 1877. (In-16° pp. XII-504 oltre un'Errata-corrige). L. 5 italiane.

Ne' capitoli II (51-72) e IV (77-110) sono *Giuochi fanciulleschi,* ossia canti infantili, e *Canti fanciulleschi, Divertimenti,* cioè canti e giuochi de' fanciulli nelle varie province e dialetti d' Italia, con qualche rara citazione francese, inglese e tedesca. Sono divisi e suddivisi secondo le varie età ed il sesso de' bambini.

27. *Canti popolari istriani raccolti a Rovigno ed annotati da* ANTONIO IVE. Torino, Ermanno Loescher, 1877. (In-8° picc., XXXVI-383, con tre pag. di musica). L. 5.

Il cap. XXI (pp. 283-294): *Giuochi fanciulleschi,* ha diciassette canzonette e divertimenti infantili.

28. *Canti popolari di Ferrara, Cento e Pontelagoscuro raccolti per cura del prof.* GIUSEPPE FERRARO. In Ferrara, per Domenico Taddei e figli, 1877. (In-8° picc., pp. 145). L. 2, 50.

A pp. 140-143 sono 6 giuochi di Pontelagoscuro in quel di Ferrara. Questi stessi furono stampati nel

— *Saggio di canti popolari raccolti a Pontelagoscuro* (Provincia di Ferrara a. 1875).

Inserito nella *Rivista di Filologia romanza,* vol. II,

f. II-III, p. 193-220 e di là tirato a parte con la medesima numerazione di pagine del periodico.

29. *L. Canzonette infantili pomiglianesi illustrate da* V. I. Bologna, Tip Fava e Garagnani, MDCCCLXXVII. (In-8°, pp. 32).

Estratto dal Periodico bolognese: *Il Propugnatore, studi filológici, storici e bibliografici*, vol. X. Questa raccoltina fatta in Pomigliano d'Arco (provincia di Napoli), annotata e pubblicata per cura di Vittorio Imbriani, contiene parecchie canzonette, che sono veri divertimenti e giuochi infantili, come i seguenti: IX, XIV, XVII, XXII, XXX, XXXIV, XXXVII, XXXVIII, XLI.

30. *Saggio di Giuochi fanciulleschi delle Marche raccolti e annotati da* ANTONIO GIANANDREA. Roma, Tipografia Tiberina, Piazza Borghese, 89, 1878. (In-8°, pp. 40).

Nella copertina si legge: « Presso E. Loescher, Lire Due ». Estratto dalla *Rivista di Letteratura pop.*, an. I, fasc. II, pp. 137-144; fasc. III, pp. 222-227; fasc. IV, pp. 269-287.

I Giuochi son trentadue (pp. 2-23): i Canti, trenta (pp. 23-30).

Nella stessa *Rivista di Lett. pop.*, fasc. IV, pagine 307-309 (Roma, E. Loescher, 1879, in-8°) sono tre giuochi fanciulleschi sorrentini raccolti da Alessandro Parisotti col titolo:

31. *Costumi e Giuochi popolari di Sorrento.*

32. *Nomenclatura italiana figurata corredata di un'appendice di oltre 1200 nomi comuni di esercenti arti e mestieri ad uso della gioventù e delle scuole*

*primarie d'Italia per* MASSIMILIANO BARBIERI ecc. Undecima edizione, 1879, Stamperia reale di Torino di G. B. Paravia e Comp. Editori-Librai. Prezzo L. una. (In-8° picc., pp. 147).

Il cap. X *Giuochi e divertimenti fanciulleschi*, p. 67-72, contiene una lista di voci italiane di giuochi e passatempi italiani e toscani con 16 piccoli disegnini marginali.

33. *Canti del popolo napoletano raccolti ed annotati da* LUIGI MOLINARO DEL CHIARO. Napoli, Tipografia di Gabriele Argenio, 1880. (In-8°, pp. XII-312 oltre 1 d'indice e 2 di *Associati alla presente opera*).

Le parti II e IV (pp. 15-56, e 71-98) contengono ricche raccoltine di *Giuochi fanciulleschi* e di *Canti fanciulleschi*.

34. *Usi e Costumi abruzzesi descritti da* ANTONIO DE NINO. Volume secondo. Firenze, Tipografia di Gaspare Barbèra, 1881. (In-16° pp. X-251) Prezzo L. 3.

A p. 66 sono notati cinque divertimenti, e da p. 81 a 118 sono descritti quattordici giuochi, al terzo de' quali: *Esci e cova* (n. XXV, p. 89) leggonsi varie filastrocche pel conto de' giocatori.

Col titolo di *Usi abruzzesi* il vol. I uscì nel 1879.

25. *Cinquanta Canti popolari napolitani raccolti ed annotati da* G. AMALFI *e* L. CORRERA MDCCCLXXXI. Milano, Tip. Italiana di G. Ambrosoli, via S. Simpliciano, 2, 1881. (In-16°, pp. 31).

Estratto dalla *Rivista Minima* di Milano, an. 1881. Vi son compresi parecchi Canti da fanciulli.

36. NAZARENO ANGELETTI. *Saggio di Giuochi e Canti fanciulleschi raccolti e annotati da Antonio Gianandrea con uno studio di* ANTONIO MACHADO Y ALVAREZ. Cupramontana, Tipografia Achille Umani, 1882. In-8°, pp. 34.

Tutto questo è nella copertina, che fa anche da frontespizio. A p. 1 si legge: « Questo articolo fu già pubblicato, meno qualche parte, nel *Corriere delle Marche* dell'8, 9 e 10 novembre 1881 ».

È una serie di *Appunti bibliografici* sul citato libretto del Gianandrea, e vi è ristampato in buona parte e tradotto (pp. 7-25) un importante scritto del Machado y Alvarez sulla stessa raccoltina inserito nel *Museo Canario* di Las Palmas, t. III, nn. 27, 28, 29 (7 e 22 aprile e 7 maggio 1881).

37. *Poesia popolare infantile in Calabria* (*Canti, Ninne-Nanne, Giuochi, Leggende, Indovinelli*).

Raccoltina pubblicata dal prof. Fr. Mango nello *Archivio per lo studio delle Tradizioni popolari*, vol. I, fasc. II, pp. 234-242, e III, pp. 389-396. Palermo, L. Pedone-Lauriel, edit. 1882.

38. *Saggio di Studii sulla poesia popolare infantile in Calabria.*

Dello stesso autore. Nell'*Archivio*, vol. II, fasc. I-II. I Giuochi sono descritti nel II. Palermo, 1883.

39. *A tila tila tila, giuoco fanciullesco siciliano* (con tavola in fototipia).

Sotto questo titolo è illustrato un gruppo di giuochi, varianti l'uno dell'altro secondo la maniera onde son fatti in Palermo, Cianciana, Mazzara, Polizzi.

Di G. Pitrè. Appunti inseriti nell'*Archivio,* 1883, v. II, pp. 107-112.

40. *Il giuoco fanciullesco A la tortula nella provincia di Trapani* (Sicilia).

Di Raffaele Castelli. Nell' *Archivio,* 1883, vol. II, pp. 113-116.

Minuta descrizione della trottola e de' giuochi che con essa si fanno in quel di Mazzara, in aggiunta a quanto sullo stesso giuoco fu scritto nel *Saggio,* n. 28 di questa *Bibliografia.*

# PAESI NEI QUALI SONO STATI RACCOLTI I GIUOCHI

---

(Prov. di) **Caltanissetta**

Caltanissetta
Niscemi
Piazza
Riesi
Vallelunga

**Catania**

Acireale
Caltagirone
Catania
Catenanuova
Etna
Giarre
Nicosia

**Girgenti**

Alessandria della Rocca
Casteltermini
Cianciana
Girgenti
Licata
Menfi
Porto Empedocle
Regalmuto
S. Margherita di Belice
Sciacca

**Messina**

Barcellona
Gioiosa
Messina
Milazzo
Roccella
Sanfratello
Santa Lucia
Taormina
Torre di Faro

**Palermo**

Alimena
Borgetto
Caccamo
Castronuovo
Cefalù
Ciminna
Ficarazzi
Isnello
Monreale
Palermo
Piana de' Greci
Polizzi
Prizzi
S. Giuseppe Jato
Termini
Valledolmo
Ventimiglia
Vicari

**Siracusa**

Avola
Chiaramonte
Comiso
Modica
Noto
Palazzolo
Ragusa
Siracusa
Spaccaforno
Vittoria

**Trapani**

Alcamo
Calatafimi
Castelvetrano
Erice
Marsala
Mazzara
Poggioreale
Salaparuta
Santa Ninfa
Trapani

## REGOLE E AVVERTENZE GENERALI SUI GIUOCHI

Innanzi di cominciare un giuoco si designa chi deve far da *mastru* o da *mamma*, ossia da capo-giuoco, chi deve giocar prima, chi dopo, chi *jiri 'n capu*, e chi *sutta* o *appuzzari* [1], cioè andar sotto; e si va *'n capu* o *sutta* non solo fisicamente con la persona, ma anche con l'oggetto o balocco col quale si gioca: trottola, monete, bocce, nocciuoli od altro. *Sutta* e *'n capu* sono entrambi designati dalla sorte, come anche il mastro, che però qualche volta viene eletto per acclamazione.

Il sorteggio è vario e differente secondo le età, il sesso ed il giuoco: ma, in generale, si riduce a *contarsi*. Passiamo a rassegna i principali e più comuni modi di fare al conto, riserbando alla fine delle presenti *Regole* le filastrocche con le quali i giocatori sogliono tirar la sorte e contarsi.

1. Nella prima età, specialmente tra bambine, il conto si fa sillabando canzonette e filastrocche, e per ogni sillaba accentata dall'uso toccando in giro sul petto

[1] *Appuzare,* dicono anche in Napoli, e il D'Ambra lo spiega così: « *Appuzare,* poggiare i piedi a terra ed incurvare tanto innanzi la persona, quanto basti a far angolo col podice. Chinare la testa e il dorso davanti verso le gambe da fare angolo simile ». *Vocabolario Napolitano-toscano domestico di arti e mestieri.* Napoli, Tipi Chiurazzi, 1873; alla voce.

ciascuno dei giocatori o delle giocatrici, così che colui (o colei) sul quale cade l'ultima sillaba, va sopra, o sotto, ovvero fuori i pericoli del giuoco, secondo è stato stabilito innanzi. Alcune di queste filastrocche son dei giuochi, o meglio, de' passatempi per se stessi, e tante volte si ripetono quante volte si vuol rifare il giuoco; altre servono solo per contarsi, e si conta sempre da destra a sinistra cominciando da *chi tocca*, che è quello da cui si comincia a contare [1]. Contare altrimenti sarebbe contro regola, e quindi ragione di nullità del conto, come il finire con cadenze, p. e., quadrisillabe una filastrocca cominciata con cadenze trisillabe, giacchè ne verrebbero a variare i risultati della scelta del primo a dover giocare, o del *'n capu*, o del *sutta*.

Vi son passatempi, vorrei dire aritmetici. Il più comune tra essi è in questa Raccolta col titolo *Quinnici quinnici vògghiu fari*.

2. Tra fanciulli, quando si gioca in due, si fa *A paru e sparu*, o *A paru e schicaru*, o *A paru e ziparu* (Marsala). Chi sorte (*nesci*) ha il vantaggio di giocare il primo, di prendere primo la tal cosa. Si fa anche *A paru e sparu* quando, rimanendo in un giuoco due soli di molti giocatori, decidasi, p. e., delle ultime mele o noci o dell' ultimo quattrinello rimasto, con questo mezzo. I Toscani dicono *Fare a pari e caffo;* i Piemontesi *Giughè a la muta*.

[1] Un modo proverbiale fanciullesco dice: *La pasta si mancia accussì;* e si fa con la mano destra aperta un movimento di rotazione da destra a sinistra; volendo significarsi che i maccheroni si raccolgono e mangiano facendo con la mano quel movimento.

3. Quando si gioca in molti si *spaci* o *spaisci*. *Spàciri* o *spairi* (Palermo), o *sfàciri* (Catania), o *sciaciri* (Cianciana), o *spari* (Termini), è lo stesso che *tuccari*, o *fari ô toccu*, o *attuccari* (Siracusa), o *cuntari* (Taormina). (*Fare la conta* in Roma, *Fare al tocco* in Toscana, *Far all'amor del conto* nelle Marche, *Fare al toco* in Venezia e in quasi tutta l'alta Italia). E si fa così:

Si pongono in giro i ragazzi, e dettosi da uno di loro: *Toccu io, o Tocca* (p. e.) *Ninu*, (in Roma, *per me*) che è quello da cui si deve cominciare a contare, tutti nello stesso momento stendendo l'un braccio col pugno chiuso, e abbassandolo, aprono uno, due, o più o tutte le dita della mano. (Questo si dice *jiccàri* o *jittàri*, cioè gittar le mani). Si contano le dita aperte; e fingiamo che il numero complessivo sia *dodici*. Quindi, cominciando da quello che si stabilì dover essere il primo, il ragazzo che conta, rivolto a lui, dice: *uno*, e seguitando a destra di questo sino a *dodici;* il ragazzo, cui tocca per sorte quest'ultimo numero, è quegli che deve principiare il giuoco [1] sia andando sotto, sia facendo da capo, sia in altra maniera.

4. *A passa tridici cu la manu*, è un altro giuoco per tirar la sorte de' giocatori. Si cfr.

5. In certi giuochi però, specialmente tra bambine, invece che *A spairi*, si fa *A simulidda*, che è un giuoco per sè stesso, descritto nel corso del libro.

6. Il giuoco *All'Uschidda* serve anche al sorteggio del *sotto*, o del capo-giuoco, o del primo a giocare.

[1] Pico Luri di Vassano, *Modi di dire proverbiali e Motti popolari italiani*, n. 681. Roma, Tip. Tiberina 1875.

7. In alcuni giuochi, p.e., alle noci, al *canneddu* ecc. si *accosta,* cioè dal posto delle noci, dal *canneddu* si gettano verso la meta (*singa*) le piastrelle di cocci, le monete, i pallini, ed ha il primo posto nel giocare chi più s'accosta (*accosta*) alla meta, ed in ordine gli altri che fanno più vicino.

Alcuni invece accostano gettando la palla quanto più presso, non già alla meta, ma alla filiera delle noci, delle mele, al *canneddu.*

8. Nei giuochi *A bàccara baccaredda, A satàri* ecc. l'altro giuoco *A tavula vecchia*, *tavula nova* serve alla scelta de' compagni.

Il giocare *A cumpagni* (*A compagnon* in Milano, *An partia* in Piemonte) consiste nello scegliersi ed unirsi i giocatori tra loro per parti o partite. Tra due che fanno *ô toccu,* o *accostanu* ecc., uno sceglie i fanciulli che vuole e gli ispirano fiducia, e se li fa compagni nel giuoco, e così fa l'altro. I compagni son suoi consorti e condividono gli stessi punti di vincita o di perdita, gli stessi vantaggi o svantaggi.

Molti giuochi si aprono col motto *Scurùnala!* o *Scurunella!* o *Sarva!* (Licata) (nelle Marche *Fuoco!* in Bergamo *Foeug!*): e per tutti o per uno de' giocatori si sospendono con le parole quasi sacre *Spagna ô Re!* (Spagna al Re), o *Spagna e Re*, o *Stagghia Re!* (Ficarazzi), ovvero *Franza!* (Vicari) come dicevasi al cinquecento [1]; *Tefò!* in Trapani; *Sculicènzia!* con licenza, in Catania; *Scerra!* in Comiso; *Scièrralu!* in Spacca-

[1] C. Alessandro Dionisio, *Amorosi sospiri,* at. IV, sc. VII. In Palermo, per Gio. Antonio de Franceschi 1599.

forno; ***Mezzafrancu!*** in Mazzara; ***Za morta!*** zia morta in Marsala; ***Basta!*** in Modica, Casteltermini, S. Margherita di Belice; ***Mòviti pir mia!*** in Licata; ***Altu pi mia!*** in Monreale. In Toscana *spiga spiga* e, secondo il *Malmantile*, IX, 35, *spida*; nelle Marche, secondo il GIANANDREA, p. 4, nota 1, *zuppa*). Con lo *scurùnala* rompesi ogni indugio, con lo *Spagna ô Re* si fa alto-là, s'impone tregua, armistizio, necessitato da un accidente individuale o da trasgressione delle regole del giuoco [1].

La buona fede e l'onestà sono condizioni necessarie in ogni buon giocatore: e i fanciulli si obbligano per giuramento a mantener le promesse, ad eseguire i patti stabiliti e le regole tutte del giuoco, a sobbarcarsi alle penitenze nelle quali incorreranno.

Questo giuramento si fa in più modi. Eccone uno:

Si segna in terra una croce, e ciascun giocatore la tocca coll' indice e la bacia.

Eccone un altro:

Un giocatore tocca e mostra i propri panni al compagno e gli domanda:

[1] « Allorchè qualche fanciullo, giocando co' suoi compagni, si trova ridotto a mal partito, e sta per esser sopraffatto, incomincia a strillare: *Spagna-Re*, *Spagna-Re*, senza capirne il significato, che val quanto dire, alto pel Re di Spagna; e con questa parola, il di cui vero senso nemmeno è compreso dagli altri, ma il di cui suono è rispettato da loro tutti, si fa alto alla puerile persecuzione, si dà tregua al vinto e si cerca di non molestarlo. La stessa parola *Spagna-Re* dimostra, che quest'uso ebbe origine nel tempo che la Sicilia era sotto il dominio spagnuolo ».

F. CACIOPPO, *Cenni statistici sulla popolazione palermitana*, pagine 107-108. Palermo, presso Salv. Barcellona 1832, in-8°.

— Chistu chi è?

Risponde l'altro:

— Cuttuni.

E il primo:

— Senza buffuniari a lu Signuri!

ritenendosi offesa fatta a Dio il mancar di fede nel giuoco.

Eccone un terzo:

Si mostra e tocca un bottone del proprio vestito, e si chiede al compagno:

— Chistu chi è?

Risponde il compagno:

— Ferru.

E il primo:

— Lu Signuri ti manna a lu 'Nfernu!

che vale: Il Signore ti manderà all'Inferno se tu non giocherai onestamente.

Queste forme comunissime variano per paesi. In Spaccaforno ognuno de' giocatori si strappa un capello; il mastro domanda a ciascuno: *'U tò unni 'u manni* [1] *?* Le risposte son varie, ma press'a poco son queste: *Sutta 'a varva d' ô Signuri,* o *'N Paradisu,* o *'N Palermu,* cioè in luoghi ov'è impossibile rintracciare il capello. In Ragusa: *Sputamu lìchiti* [2]; in Modica: *Sputamu 'a facci ô dimoniu,* ovvero: *Sputamu*; *e cu' fa 'ngannarii nun è figgiu d' ô Signuri* [3].

[1] Il tuo (capello) dove lo mandi.

[2] *Lìchiti,* metatesi, per *litichi,* liti, litigi.

[3] Sputiamo; e chi fa inganni non è figlio di Dio.

Il giuramento, del resto, non si fa sempre, e più comunemente si fa nel corso del giuoco quando sorgono certe quistioni; allora il mastro grida: *Facemu cruci!* e tutti giurano baciandola, o ripetendo una delle formole citate.

Quando c' è un' infrazione delle regole del giuoco, i compagni chiamano all'ordine gridando: *A la liggi!* o *S'havi a ghiri â liggi*, o *Secunnu la regula di lu jocu:* fatto importante della vita fanciullesca di strada, pel significato che potrebbe darsi a queste formole ed alla coscienza che le ispira. Il giuoco ha il suo codice, che a nessuno è permesso mai di violare impunemente. Gl'inganni, le segrete intelligenze non si ammettono: bisogna sottoporsi a ciò che il codice prescrive, se non vuolsi incorrere nella pena che esso infligge. E una delle pene, la più comune, che i giocatori, costituiti lì per lì in giudicato, decretano è la esclusione dell'ingannatore sia dalla partita, sia da tutto il giuoco.

---

## CANZONETTE E FILASTROCCHE DEI FANCIULLI per contarsi.

I.

Trizzi trizzi tri maruzzi;
Tri surelli stannu 'n casa,
Una prega a Santu Vitu
Pri pigghiàrisi un buonu zitu,
Buonu zitu cucurucù!
Nesci fora e vattinni tu!

PITRÈ, *Centurie*, n. 84. Una variante avellinese è in IMBRIANI, *Canti popolari avellinesi;* Bologna, Tipi, Fava e Garagnani 1874, p. 72; una pomiglianese nello Stesso, n. XVI, ma più lunga, e « si canta per divertire i ragazzi dimenandoli sulle ginocchia. » Questa qui è nelle *Poesie pop. calabresi* (Livorno, Tip. P. Vannini e F. 1881) pubblicate dal prof. F. Corazzini per nozze Chiarini-Mazzoni; ed ha qualche differenza:

Tre ragazze a 'na fontana
Una strica e n'atra lava
Una prega a Santu Vitu,
Ma nce manda 'nu bonu maritu,
Biancu, rùssu e culoritu
Comu la χaccia de Santu Vitu.

Il nome di *S. Vito* nel presente canto in Sicilia, in Calabria e più in là ancora non è, come potrebbe parere, una necessità della rima, ma un vero fatto mitologico, che si riscontra anche nelle credenze francesi e germaniche. Vedi D. MONNIER, *Tradit. popul.* p. 792; MAURY, *La Magie et*

*l'Astrologie,* p 159, nota; DORSA, *La tradizione greco-latina negli usi e nelle credenze pop. della Calabria Citeriore,* p. 30-31. Cosenza, Migliaccio, 1879.

II.

Una, dui, li tri cancelli
Ciciri cotti e campanelli,
Mentri scontra l'aceddu papà
Quantu pinni mi voli purtà' ?
Mi nni porta vintitrì :
Una, dui e trì.

Una canzonetta analoga calabrese è in MANGO, n. XXV. In Biceglie, nel Barese, si contano le dita, e quello su cui cade la voce *fora* si chiude:

Una, la dua, la tre cannella,
Addò s*e* vènnen*e* r*e* bell*e* m*i*nenn*e* ?
A la port*a* d*e* San Nicola:
Scite palumm*e* e cacci fora. *(Inedita)* [1]

Il ROSA, 3ª ediz. p. 276, ha questa de' fanciulli bresciani :

Ona, le dò, le tre canele,
Che sonava le campanele,
Che sonava loril, lorillo,
Che sonava le ventitrè:
Ona, dò e trè.

A' Bresciani e Bergamaschi è comune quest' altra pella sorte al giuoco di rapirsi le poste al Paradiso :

Ona, le dò, le tre canele,
Tìchete, tachete, campanele,
Uselì che sta sõl mar,
Quate pene ghio portat ?
Ho portat õna masõla,
Questa det, e questa fõra;

[1] Le lettere corsive ne' canti di Biceglie son mute.

Variante di un'altra canzonetta bresciana pubblicata dallo Stesso nella 2ª ediz. p. 187. Variante è anche la seguente tirolese raccolta da CHR. SCHNELLER, p. 252:

Osellin che va per mar,
Quante penne pol portar,
Pol portar 'na penna sola
Questa 'n dentro e questa 'n fora.

III.

Una, dui e tri cannelli
Fa satàri lu pummatelli,
Pummatelli è 'n galera;
Scinni, cani chi t'afferra,
E t'afferra pi lu schinu,
Lu nnimòniu t'è parrinu,
Parrineddu cu 'u zuzzù,
Nesci fora e vàttinni tu! (*Alimena*)

Una variante palermitana è in PITRÈ, *Canti pop. sic.*, n. 775. Un canto simile per contarsi:

IV.

Spinguli spinguli s'arrimina
'N capu 'u lettu d''a rìgina,
Rigina spagnola;
Tiritàppiti, nesci fora!
Fora quaranta,
Tuttu lu munnu canta,
Canta lu jaddu
Appisu a la finèscia
Cu tri palummi 'n testa:
Jaddu, jaddina,
Palermu è Missina. (*Ragusa*)

Questa canzonetta, di cui è variante appena riconoscibile la seguente, corre in quest' altra forma, egualmente importante, in Alcamo:

Pìngula pìngula maistina
Di Palermu la Rigina,
Centu quaranta
Tuttu lu munnu canta;
Canta lu gaddu;
Rispunni la gaddina;
Manna la Francischina
Affacciata a la finestra
Cu tri palummi 'n testa,
Bianca bianchina
Palermu e Missina.

Nelle Marche ricomparisce la stessa canzonetta più lunga, ma anche poco intelligibile:

Staccia minaccia,
Buttalo giù la piazza,
La piazza de le sôre
Le mammolette d'ore,
D'oro e d'argento,
Che pesa cinquecento;
Cento cinquanta
E' la gallina canta,
Canta la gallina,
Risponde Serafina;
Serafina sta in finestra
Con tre corone in testa;
Passa tre fanti
Con tre cavalli bianchi,
Bianca la sella
E la padrona bella;
Bella la padrona,
Brutta, brutta la garzona.

E si canta dondolando i bambini sulle ginocchia. (Giandrea, p. 23 e 24, nn. 1-5).

In Tortona, prov. di Alessandria, forse si fondono due canzonette nella seguente filastrocca:

Trenta quaranta
Tütt ar mond u canta;
Canta lu gall,
Risponda la gallina;
Madama Tomasina
S'è fatta alla finestra
Con tre corone in testa,
Bianca ha la sella;
Bundì, Madamisella!
Madamisella in sar castell
Dà ar bun dì ar sur Curunnell;
— Sur Curunnell dla gamba rutta,
Dimm un po' quanta av custa?
— Am custa un carantân
Sutta ra porta ad' Milan.
Sutta ra porta ad' Turtona,
Duva as poasta l'erba bona, *(finocchio)*
L'erba bona l'è ben pistà
Quatter donn in su la strà.
Una 'a fila, l'attra 'a taja,
L'attra 'a fa cappell ad fiur
Ra più bella fa l'amur.
Fa l'amur cun Catarèna
Leva sü ca l'è mattèna,
L'è mattèna mattinà
Leva sü ca l'è flucà,
L'è flucà su 'na muntagna
Viva viva 'u re d''a Spagna;
'U re d''a Spagna e l'Imperatur,
Viva 'u sur Duttur.
'U sur Duttur, u s'è fa ra ssüppa,

Sò mujè ag l'ha mangià tütta,
E lü por fagh dispett
Gh'ha fatt 'na cacat nel lett. *(Ined.)*

### V.

Pingula, pingula maistina;
'Na paletta di rigina
Cu l'aneddu piscaturi
Chi ti vegna 'u bon amuri!
Bon amuri e tricchitrà:
Unu, dui, tri e quà. *(Palermo)*

Questo canto, inserito in PITRÈ, *Canti pop. sic.*, n. 775, cfr. col XXIV de' *Cinquanta canti pop. nap.* di AMALFI e CORRERA:

Spìncula spìncula San Martino;
O cappelletto ra regina,
O cappelletto re spade,
L'ainiello va jettanne,
Va jettanne e tricche tracche
Una, roie, tre e quatte;

col seguente abruzzese (DE NINO, p. 91):

Pinguija, pinguija, San Martino,
La cavalla de la regine.
È menúte ju spaccaterre
Pi sparti' la robba bella;

e con *La Corsa* di Pontelagoscuro, in FERRARO, *Canti pop. di Ferrara, Cento* ecc. p. 142:

Mìngula màngula
Per matina
Sun la fila
Dla regina.

## VI.

Lina lina zoppa zoppa,
Quantu pinni teni 'n coppa ?
E nni teni vintitri:
Una, dui e tri. (*Palermo*)

Veggasi in PITRÈ, *Canti pop. sic.*, n. 779. Una variante avellinese è in IMBRIANI, p. 78:

> Gallina zoppa zoppa,
> Quanta penne puorti 'n coppa?
> Ne puorti ventitrè:
> Una, due e tre.

Una pomiglianese nello Stesso, *L. Canzonette* ecc., n. IV:

> Rallina zoppa zoppa,
> Quanta penne tiene 'n coppa?
> Ne tengo ventiquatte:
> Una, doie, treie e quatte,
> Quatte e belle e cucherecù
> Jesce 'a fore, apochia tu.

Una di Napoli in CASETTI e IMBRIANI, vol. II, p. 402; una altra beneventana in CORAZZINI, *Comp. min.*, p. 105; una abruzzese in DE NINO, p. 74:

> Tina tina toppa
> Quante penne stiáne 'n coppa?
> Ce ne stiáne ventiquattre,
> Una e due e tre e quattre:

Un'altra romana in SABATINI, *Canti pop. rom.*, n. 89. (Roma 1878):

> Gallina zòppa zóppa,
> Quante penne pòrti in gròppa?
> Cé né tièngo ventiquátto:
> Una, dúa, tré e quattro.

Come si vede il nostro canto è un'importazione. Veggasi coi suoi riscontri la canzonetta n. II: *Una, dui, li tri cancelli.*

VII.

Pala, palidda, signura cummari,
Haju 'na figlia chi sapi jucari,
Sapi jucari a lu trentatri :
Unu, dui e tri. (*Riesi*)

L'IMBRIANI ha questa di Avellino, p. 78:

Paletta, paletta signora commara,
Tengo 'na figlia, non sape jocare;
Non sape jocà' li vintiquatto,
Una, dui, tre e quatto!

VIII.

Sutta 'a prièula nesci luna
Prima ciàura e puoi matura,
Veni 'u vientu ca ziculia,
Pumu, cannedda, jalofru e giunia [1]. (*Ragusa*)

Ci vuol poco a vedere che anche questa canzonetta è stata importata in Sicilia, dove la parola *uva* delle versioni continentali non esiste, e trovasi indebitamente sostituita dalla voce *luna* del primo verso. Versione avellinese è questa dell'IMBRIANI, p. 77:

'Ncoppa a 'na prevola esce l'uva,
Quanno jammo nce ammatura,
'Nce ammatura a vennegnà'.
Tira, molla, carofanà.

[1] *Giunia,* forse da *juniper,* messo come conviene, tra le piante aromatiche anzichè tra le funebri.

AMALFI e CORRERA, n. XLVII, hanno questa napoletana:

Tengo 'na prevula d'uva
Meza acerva e mez'ammatura.
Vene o viente e a teculea,
Zuffarà, zuffarà,
Pepe, cannella, carofenà.

Pomiglianese d'Arco quest'altra (IMBRIANI, *L. Canzonette* n. III):

'Ncoppa 'â prevola nce sta l'uva;
Primme acèvera e po' ammatura:
Mene 'nu viento 'e tuchelià'
'Nzurfarà ! 'nzurfarà' !
Pepe, cannella, carofanà !

Abruzzese un'altra del DE NINO, p. 90:

Sotto la pergola nasce l'uva
Prima cerva e po' matura:
Chest'è l'uva de Sanbastià'
Pepe, canella, carufalà.

Toscana quest'altra della Garfagnana Estense:

Sotto la pergola nasce l'uva,
Prima acerba e poi matura.
Cenci cenci riattoppati,
Rivenduti, ricomprati,
Rivenduti in Barberia,
Salti fuori bella Maria. (*Ined.*)

Marchigiana quest' altra del GIANANDREA, n. 13:

Ah, ah, ah, ah !
Sotto la brocca nasce l'ûa,
Prima nasce e po' matura
Prima nasce 'l zaffarà':
Pizzica, mozzica, roffolà'.

## IX.

E sutta Mazzarinu
Cc'è 'nu bellu musulinu,
A tri tarì la canna
E si vesti Marianna,
E si vesti cu palori
Marianna or' ora mori.
E tolla pizzichettolla
E la crûna di lu re;
Quantu fanu? cincu e se',
Cincu e sei fanu cutella
A cu' nesci la cciù bella.
Bella billina,
Stòcchiti 'n cina,
'N cina, 'ncinanti,
Mastru Firranti
Tri palummi
Stanu 'n casa
Curuccucù
Trasi, nesci e vattinni tu. (*Ragusa*)

In Palermo corre così (Pitrè, *Canti pop. sic.*, n. 778):

Zàmmara, zàmmara, porta-quartàri;
La curuna di li rè.
Quantu semu? vintisè'.
Vintisei spizzàmu cutedda.
A cu' nesci la cchiù bedda.
Bedda biddina,
Tocca la cima,
Cima cimanti,

Ferra firranti,
Ciccu Baruni
Nesci tu avanti.

In Alcamo c'è questa variante:

Zàmmata zàmmata, spezza quartàri,
E la crûna di lu re,
Quantu semu? vintisè',
Vintisè' panicuttè...
Bedda biddina ecc.
Ciccu Baruni
E naticuni.

In Castronovo:

Giàmmara giàmmara spezza quartàra
Di la crûna e di lu re ecc.
Ciccu Baruni nisciutu di fora
Sinu a Portanova.

In Polizzi:

Quantu semu? vintisei
Di li sei facemu cutedda ecc.
Cima cimanti
Stocca firranti
D. Ciccu Paulu lu Baruni
Nesci fora comu un minchiuni.

X.

Passa 'n vicciarieddu,
Ca porta 'n panarieddu,
Cinu cinu di cirasa,
E nni duna a cu' lu vasa;
Mancia tu, si' picciriddu,
Va ciàmiti a Turiddu,
Turiddu nun ni vo'
A bo, e be, i bi, o bo. (*Ragusa*)

XI.

Panareddu
Tuttu beddu,
Soni campana,
Tò mamma ti chiama:
Cci su' quattru zitidduzzi,
Ca si vonnu maritari,
Cu lu tuppu e la zagaredda
Veni tu, ca si' cchiù bedda!

Non poche altre son le filastrocche con le quali si contano i piedi o le mani o le dita dei fanciulli per giuoco o nel giuoco. Una è quest'altra, che può ravvicinarsi al *Milia Pappàna* del presente volume, e che si ripete toccando all'ultima parola l'ultimo piede:

XII.

Pisa pisella
A culuri di cannella,
Cannella accussì fina
Di santa Marina;
Marina e mulinara
Di 'n celu nni cala,
Nni cala pi favuri
'Na pinna di picciuni
Bi ba!
Nesci fora e vola ccà. (*Palermo*)

Vedi Pitrè, *Canti pop. sic.*, n. 766. Una variante acitana è nella *Raccolta amplissima,* n. 2288; una pomiglianese di Arco dice:

Pise e piselle
'E culore re cannelle;
E cannelle accussisie;
E santu Martine.
'Na penna 'ngurunate;
E Maria sopr' 'â scale;
'E scale 'e bavone,
E 'na felle re piccione.
'Ngasa 'o pere, 'ô cavalle r' 'o figlie r' 'o Re;
E tira pere sopra te.

Alla quale l'IMBRIANI (*L. Canzonette,* n. XXXVII) fa seguire questa spiegazione: « Più fanciulli si seggono a terra colle gambe stese; uno solo starà alzato, ripetendo la canzonetta e toccando ad ogni parola la gamba di un fanciullo. Quello che tocca nel profferire l'ultima parola ritira la gamba; e così di seguito per tutti. »

Quasi identica corre in Napoli, secondo la versione raccoltane dal MOLINARO, p. 33, n. 23.

In Toscana si ripete :

Pise' pisello
L'amore è così bello!
Salta, Martino.
La bella luminara!
Sali sulla scala,
La scala e lo scalone,
La penna del piccione,
Gioca, bella,
Tira su la tua ciantella. *(Ined.)*

Parimenti corse e corre tuttavia in Romagna fino a Rimini questo canto fanciullesco:

Pis pisel
Da l'oci bel,
Da l'oci fê
Cotra martè.

La bela Pulisena
La bala in sì la sela
Sel e salò
La scatula de mer
Vat a rinuccer.

V. art. di Crisostomo Ferrucci nell'opera del marchese Giovanni Eroli: *Erasmo di Grottamelata da Narni, suoi monumenti e sua famiglia,* p. 236. Roma, Salviucci 1876.

Alla stessa maniera si fa in Pontelagoscuro per il giuoco detto *La Regina* (Ferraro, *Saggio,* p. 219; *Canti di Ferrara, Cento* ecc. p. 219), i cui versi son questi:

Pitta-pittella
Color che sî bella,
Color che sî fina
Per Santa Martina,
La bela Pulinara
La monta in sla scala,
Scala scalon
La penna dal Bution,
La scatula del mar,
La bella cittella
Parrucca pestella,
Tetè
Tira quel pe',
Lo digh a te.

Per questo canto vedi l'introduzione al presente volume.

## XIII.

Pizzu, pizzu, pizzuluni,
E di Napuli è baruni
(*o* Va nni Napuli a buluni)
Va nni santa Margarita,
Ti fa' dari un pizzuddu di pani,

E va' guarda li funtani.
Li funtani su' guardati.
Vacci tu spezza-cannati.
Sutta lu lettu di mastr'Antuninu
Cc'era un gaddu chi cantava,
E facía *cucurucù!*
Sita e capizzola
Trasi dintra e nesci fora.

Si fa come nel napoletano: « Si uniscono più fanciulle (o maschietti), e ciascuna mette l'indice spiegato sul ginocchio d' una sola (o sul tavolo). Colei, sulle cui ginocchia sono spiegati gl' indici, incomincia la canzonetta, toccando ad ogni parola successivamente una delle dita spiegate; quando giunge all'ultima parola, la bambina cui è toccata, allunga il medio e così poi in seguito l'anulare ed il mignolo. Colei che arriva prima a spiegar tutte le dita, impone alle altre una penitenza determinata. » (IMBRIANI, *L. Canzonette*, nota 4).

Il 7° verso ha queste tre varianti:

— Vacci tu spezza-cutedda. } *(Palermo)*
— Vacci tu Puddicinedda. }
— E p'un cozzu di cuteddu. *(Alcamo)*

L'8° verso ha quest'altra:

Nna la nasca di mastru Filici.

Variante degli ultimi tre versi:

Sutta 'u liettu r' 'a zza Cicca
C'è 'na jatta sicca sicca,
Cu' cci va, tutta l'allicca. *(Ragusa).*

E degli ultimi quattro:

'Ntra la gàrgia di mastr'Antuninu,
Cc'era un gaddu chi cantava ecc.

Facía sita e capicciola,
Trasi dintra e nesci fora. *(Alcamo)*

In Acri (Calabria) vi è un canto simile:

Piz-pizzinguda
Aglianguda aglianguda,
Aglianguda tu, aglianguda iu.

E quest' altro:

Campaniellu e sa' Franciscu,
Dicinniddu chi ti l'ha dittu ecc.

MANGÒ, *Archivio,* v. I, p. 238 n. XXIII e 235, n. IX; e v. II, f. II.

In Pomigliano d'Arco *(L. Canzonette,* n. XIX*)* con qualche differenza:

Pizza, pizza, pizzipogne!
E la morte di Sampogne
E pipì e pipì
Auza 'a 'amma e ba accussì.

Altra variante napoletana, con altre differenze, è nella stessa Raccoltina, p. 27, e a pp. 401-402 della raccolta CASETTI e IMBRIANI, vol. II; e della Raccolta MOLINARO, p. 34, n. 24.

## XIV.

Unu, dui e tri
Fila, fila fa,
Fila, fila, fila,
Fila, fila fa.
Te ren fan sin ze len ca
An sche, ten sche
Anali da. (*Acireale*)

Per contare venti e altri numeri.

XV.

Jivi 'n Palermu a 'ccattari cuttuni,
Fici lu cuntu cu lu mè patruni;
Cci ammancava tri tarì :
Una, dui e trì. (*Cefalù*)

La bimba sulla quale cade l'ultima sillaba di uno o d'un altro di questi canti esce dal cerchio delle compagne e va sotto a subire una penitenza, o attende le altre compagne, con le quali all' ultima rimasta possa dar la baia, o imporre una penitenza, o dar la caccia inseguendola e picchiandola.

Per altre canzonette con le quali si fa al conto vedi MANGO, *Poesia popolare infantile in Calabria*, nn. IX e XXI; IMBRIANI, *Canti popolari avellinesi*, p. 77 e segg. e 108; lo Stesso: *L. Canzonette*, numeri IV, V,XVIII, XIX; CORAZZINI, *Comp. min.*, a' capitoli *Giuochi* e *Divertimenti;* DE NINO, II, e XXV; BOLZA, p. 641, n. 6; CHERUBINI, v. I, p. 31, ove ce n'è una lucchese; ROSA, 2ª ediz., pp. 172; 3ª ediz., pp. 275 276; BERNONI, n. 33; IVE, pp. 283 e 289, n. 10; SCHNELLER, pp. 252, i canti : *Rinale ranole.* — *Ghinghiringa'a.* — *Ari, borari.*

# GIUOCHI

# GIUOCHI

## I. **Varvarutteddu.**

Si tocca successivamente il mento (*varvarottu*), la bocca, il naso, gli occhi, la fronte, ripetendo nello stesso tempo verso a verso:

Varvarutteddu;
'Ucca d'aneddu;
Nasu affilatu;
Occhi di stiddi;
Frunti quatrata:
E te' ccà 'na timpulata!

E si dà per vezzo una leggiera guanciatina al bambino.
Così in Palermo (PITRÈ *Canti*, n. 758). Variante inedita di Alcamo:

Sangulareddu,
Vuccuzza d'aneddu,
Cu' fa lu piditeddu?
Campanazzeddu;
Nasu radici,
Occhi pirnici,
Frunti balata,
Te' cca' 'na timpulata!

### VARIANTI E RISCONTRI

Una variante napoletana è in CASETTI e IMBRIANI, vol. II, p. 405; di Benevento, Toscana, Bologna, Verona, in CORAZZINI, pp. 67-70; altre abruzzesi in DE NINO, vol. II, p. 50; una sarda del Logudoro, una calabrese di Monteleone ecc. in PITRÈ, *Studi di poesia pop.*, p. 355 e seg. (Palermo 1872); un'altra toscana con una veneziana in DALMEDICO, p. 30-31, ed un' altra parimenti veneziana in BERNONI, *Giuochi*, n. 6. Ecco una versione napoletana secondo MOLINARO, p. 41, n. 32:

Varvarella;
Musso bello;
Naso a quacquariello;
Uocchie a fenestelle;
E fronte fatte 'mponte.

In Biceglie:

Che bell mussill:
Bella vucchilla:
Bellu nasill!
Bell'occhiell!
E bella chiancarella
Chiancarella! *(Ined.)*

## 2. Manu modda.

Tenendo a sedere a cavalluccio sui nostri ginocchi il bambino, gli si prende al polso il braccino in modo che la mano resti cionca, e leggermente dimenandola si vengono cantarellando questi versi:

Manu modda, manu modda,
Lu Signuri ti la 'ncodda,
Ti la 'ncodda a pani e vinu:
Sammartinu! Sammartinu!

Ovvero:

Manu morta, manu morta,
Nuddu cc' è ca ti cunorta;
Morta, morta, morta,
Tiritappi e pigghia ccà.

Una variante castelterminese inedita:

Manu modda, manu modda,
Lu Signuri ti la 'ncodda,
Ti la 'ncodda cu la farina,
La Madonna t' è parrina,
T' è parrina cu lu Signuri.
Vampuliàticci lu cori (*bis*)
A priari a vu' cu tutt' amuri.

E dicendo quest' ultimo verso si batte con la stessa mano sul viso del bambino, che a quell'improvvisa ma non inattesa guanciatina con la propria mano ride dolcemente.

VARIANTI E RISCONTRI

Una variante cefalutana è in PITRÈ, *Canti*, 761; il CORAZZINI, p. 62-63, ne reca versioni di Benevento, Toscana e Bologna; una di Venezia il BERNONI, n. 15. Questa qui è di Biceglie:

Man*e* mort*e*, man*e* mort*e*
E Ddiddì ch*e* la sport*e*
E lu Sant*e* Salvator*e*:
Mo t*e* dagh*e* 'nu buffettàun*e*. *(Ined.)*

Variante napoletana (MOLINARO, p. 29, n. 17):

Mana, mana, mòscia
E che Dio l' ha cumposta,
De pane e de vino
E de caso pecurino.

Una simile è a p. 30, n. 18 della stessa Raccolta.

Variante sarda di Cagliari:

Manu morta, manu morta,
Chi Deus ti dda porta,
Chi Deus ti dda jada
Manu morta cancarada. *(Ined.)*

### 3. Manu manuzzi.

Si prendono le due manine del bambino, e si battono l'una contro l'altra sillabando questi versi; all'ultimo e all'*olè* (alcuni tacciono questa parola) le manine si portano alle due guance, dolcemente stringendole.

Manu manuzzi,
Pani e ficuzzi,
Veni lu tata,
Porta la 'mprua
'Nta la cannata,
E *Totò* [1] si 'mbriaca.
Olè!

Un' altra versione dice:

Manu manuzzi,
Pani e ficuzzi,
Veni lu tata,
Porta 'i cusuzzi,
Nuàtri nn' 'i manciamu,
E a *Totò* 'un cci nni damu.

Altro canto simile è in Pitrè, *Centurie*, n. 83, e nella *Raccolta amplissima*, n. 2284, ove dopo i primi due versi dicesi:

[1] O altro nome del bambino.

Bianchi dinari,
Niuri scavuzzi;
Ciciri 'na cannata, ecc.

In Alcamo:

Veni lu tata, — veni lu tata,
Porta la 'mprua — 'nta la cannata,
Tata veni, — tata veni,
Porta la 'mprua — 'nta lu bicchieri.

VARIANTI E RISCONTRI

Un canto infantile del Logudoro (CORAZZINI, p. 23):

Tocca maneddas chi beni su babbu
E du portara a ciucciu e a quaddu
A ciucciu, a quaddu, a bingia a binnennai,
Tocca maneddas chi beni babbai.

### 4. Voca, voca, voca.

Si siede sulle proprie ginocchia il bambino lattante, o appena svezzato, si prende per le mani, e gli si canta con misurate cadenze:

Voca, voca, voca,
(*o*, Marinaru, voca voca,)
E lu rè si mancia l'oca,
E la mamma la gaddina,
E lu picciriddu la minna china!

Ad ogni verso lo si piega supino indietro, e all'ultimo gli si solletica anche il petto.

In Catenanuova, messo a cavalluccio, anche sulle ginocchia, il bambino, si canta quasi come in Acireale (*Raccolta amplissima*, n. 2312):

Voca voca, marinaru,
Pigghia un pisci d' un cantaru,
E lu puorti a la marina,
Voca voca, Catarina!

In Riesi:

Vochi, vochi, vochi,
E la mamma vo' li vochi [1],
E lu patri la gaddina,
E li nuci e la minnièdda china.

In Palermo:

Voca, voca, olè;
E di lana nun cci nn' è,
Nè di lana, nè di stuppa,
E lu re ti caca 'n mucca;
E lu re cu la rigina
E *Totò* 'na minna china.

All' ultimo verso si piega indietro due o tre volte il bambino.

### 5. Manu manuzzi.

Si siede, come sopra è detto, il bambino, battendo dolcemente palma a palma, e si ripete:

Manu manuzzi,
Mancia cusuzzi,
Va' ndi la vecchia,
Ca ti li cuosi;
Ti li cuosi cu lu pintaluoru:
Mamma, ca muoru! (*bis*). (*Riesi*

[1] *Vochi*, qui per *ochi*, och

### 6. Grànciu, grànciu, grànciu.

Si solletica al petto o in altra parte del corpo il bambino movendo progressivamente l'indice, il medio e le altre dita sopra un piano o sulle gambe del bambino tanto che egli si prepari ad esser solleticato dalla mano che lo raggiunge. L'atto è accompagnato dalla formola :

Grànciu, granciu, grànciu...
Ca ti manciu ! ca ti manciu ! ecc.

### 7. Mmè, mmè, mmè.

Si prende a cavalcioni alle proprie gambe il bambino , e agitandolo in guisa da imitare il trotto del cavallo si viene ripetendo :

Mmè, mmè, mmè !
Tutti li pecuri fannu *mmè!*
E lu latti è di la crapa,
E la mènnula atturrata,
E l' oceddu cantaturi,
Chi canta a tutti l' uri.
Supra Sanciuvanni
Su' stisi li panni,
Li panni e li pannizzi,
Li gioj e li trizzi,
Li trizzi 'ncannulati :
Viva Maria e la Tirnitati !
(*o*, Viva Maria la Piatati !)

## VARIANTI E RISCONTRI

Vedi Pitrè, *Canti pop. sic.*, n. 765, e *Raccolta amplissima*, n. 2285.

Lo stesso si fa in tutta Italia. Nella Sardegna centrale, cioè nel Logudoro:

> A quaddu, a quaddu a Santu Milanu
> Pesadi chizzi, de bonu mangianu.
> Insedaddiddu su scarafacciu
> Poni bandera de paperi stracciu,
> E si ti nanta fillu e chini sesi
> Nara chi ses fillu de concu Spinaciu.

(Vedi Corazzini, p. 24, n. 1, ed anche il n. 2). Altri canti per lo stesso passatempo infantile in Siena, Benevento, Venezia, Chioggia, Verona, Bologna, reca lo stesso Raccoglitore.
In Bioeglie:

> A cavall a cavall
> E lu Re de Portugall
> Che ti port la trumett
> Bu bu cavallett... (*Ined.*)

In Napoli, secondo Molinaro, p. 20, n. 5, si dice:

> Arri arri, cavalluccio,
> Ce ne iammo a Murcugliano
> Ci' accattammo nu bello ciuccio,
> Arri arri, cavalluccio.
> Arri arri,
> Zi' mònaco va a cavallo,
> E lu ciuccio nun puteva,
> E zi' mònaco s' accedeva.

E diversamente a p. 27, n. 15; p. 30, n. 20 (per questo ultimo vedi la variante del Serio nel *Vernacchio*, p. 43): p. 31, n. 21; p. 35, n. 25; p. 39, n. 30; p. 41, n. 31. Altri

*Arri* di Napoli sono in CASETTI e IMBRIANI, vol. II, p. 404 e 405; un altro avellinese in quest'ultimo, *Canti pop. avellinesi*, p. 108.

In Pomigliano d'Arco:

Arre, arre! a Napule!
A truvare mastu Ghiacule.
Mastu Ghiacule, 'o cusetore,
Nce ha cusute 'nu bellu 'ppone;
Nu bellu 'ppone e 'na vunnella!
E curre Porzia e Menechella!

(IMBRIANI, *L. Canzonette*, n. VI, ed anche nn. VII, XII e XIII).

In Pratovecchio nel Casentino:

Arri arri, cavallino,
Piglia la soma e va al mulino,
Il mulino è rovinato,
Il mugnaio s' è impiccato.
S' è impiccato alla catena;
La su' moglie la fa da cena,
E gli ha fatto un bello mimmo,
Che si chiama Piccerillo;
Piccerillo è andato in Francia
Con la spada e con la lancia
Con il coltellino in mano
Per ammazzare il Capitano. *(Ined.)*

Cfr. con una delle due canz. toscane pubblicate da DAL-MEDICO, p. 37; con quella senese del CORAZZINI, p. 58, e con altre toscane di una mia raccoltina inedita.

Nelle Marche (GIANANDREA, p. 25, n. 8):

Ballorì ballorì,
Sette pecore al quadrì';
Quanno è morto 'l pecoraro,
Ne daremo sette al denaro;
Quanno 'l pecoraro è morto,
Ne daremo sette a bajocco.

Questa qui è di Milano:

Tourutusela cavalun
Andarèm fin a Gardun,
Andarèm fin a la Mela,
Tourutusela tourutusela.

In Brescia, dal primo verso della filastrocca, questo passatempo infantile si dice:

A somsà somlà.

In Venezia, facendo saltellare il bambino, si ripete: (Dal-Medico p. 36):

Tru tru, tru tru, cavalo,
La mama vien dal balo,
Co le tetine piene
Per darle ai fantolini.
Fantolini no le vol,
La mama ghe le tol...
Al balo nu andarèmo,
Un cavalin torèmo,
Col penachieto in su,
Farèmo tru, tru, tru.

Ed anche:

Andemo a la guera
Per mare e per tera;
E cataremo i Turchi,
Li mazzaremo tuti;
E co' saremo là,
Faremo tera patatà.

Ed altri parecchi che sono nella Raccolta del Bernoni, n. 2, pp. 9-11; nei *Canti pop. veneziani* dello Stesso, puntata VIII, e in Boerio.

Quest' altra è del Tirolo italiano (Schneller, p. 250, n. 8):

Trot trot cavallot
Tre putte su 'nt' en trot

Una fila e l' altra taja
La terza fa 'l cappel de paja;
Una fila e l' altra cos
La terza fa 'l capel de spos.

Si cfr. con i versi corrispondenti della filastrocca tortonese di p. 30 del presente volume.

In Piemonte (Sant' Albino, 635):

Girometa dla montagna
Torna torna a tô pajis,
Va mangè tòe castagne,
Lassa stè nost ris.

## 8. Chistu havi fami.

Si pigliano, uno dopo l' altro, i ditini del bambino cominciando dal mignolo, e per ciascuno di essi si dice:

Chistu *(il mignolo)* voli pani;
Chistu *(l'anulare)* dici : 'Un cci nn'è;
Chistu *(il medio)* dici : Va 'rrobba;
Chistu *(l'indice)* dici : 'Un sàcciu la via.
Chistu *(il pollice)* dici: Vicchiazzu, vicchiazzu,
(camina cu mia! *(bis)*
(*o* Chistu dici: Camina cu mia
Ca ti 'nsignu la via!).
(*o* Tutti viniti appressu di mia!).

E nel dire queste ultime parole, si tira e dondola la manina del bambino.

VARIANTI E RISCONTRI

Trastullo che si ripete con le stesse parole in tutta Italia; in Terra d'Otranto, Morosi, *Studi*, II, p. 39; in Napoli, Molinaro, p. 24, n. 12; negli Abruzzi, De Nino, II, 51-52,

in Benevento, CORAZZINI, 64; nelle Marche, GIANANDREA, pag. 25, n. 10; in Milano, col titolo *Didon*, CHERUBINI, II, p. 39; nel Veneto coi titoli *Deo Menuelo; Questo dise; Questo ga fato 'l vovo*, BERNONI, nn. 1, 2, 3; nel Friuli, CORAZZINI, pp. 64-66.

Il MOROSI (*Studi sui dialetti greci della Terra d'Otranto*, Lecce, tip. edit. Salentina 1870), offre la seguente traduzione d'una formola greca di Soleto un po' differente dalla formola comune:

*Pollice:* Andiamo a mangiare.
*Indice:* Che cosa mangiamo?
*Medio:* Provvederà Cristo.
*Anulare:* Andiamo a rubare.
*Mignolo:* Se io non lo rivelo
Rimango cieco e mozzo.

In Biceglie:

Cusse vole pane.
Cusse non tene.
Cusse vole 'scì a la scole.
Cusse non vole 'scì.
Cusse face *chichirichì* (bis).

## 9. Chista è la funtanella.

Si prende la manina del bambino, e cominciando dal mignolo si vengono toccando le dita ripetendo per ognuno di essi un verso della seguente formola in parlata di Riesi:

Chista *(mignolo)* è la funtanella:
Cci vivi l' acidduzzu:
Chistu *(anulare)* l' ammazzà';
Chistu *(medio)* lu spinnà';
Chistu *(indice)* lu cuci'

E chistu *(pollice)* si lu mancià':
Gnà! gnà! gnà!

E così dicendo si solletica la palma del bambino.

VARIANTI E RISCONTRI

Il Corazzini, p. 63-64, reca tre formole continentali di questo giochetto. Eccone una di Verona:

— Manina bela,
Fat' a penela
Andove si tu stà?
— Da la mama e dal papà.
— Cosa t'à i dà?
— Pane e puina.
— Gatte gattina!
(*o*, — Pane e latte.
— Gatte gatte!)

Altre ne hanno le Raccolte del Molinaro, p. 26, n. 14, (similissima alla nostra e d'altri).

## 10. Manu manuzzi olè!

Vari bambini si prendono per le mani e fanno una catena, cantando i seguenti versi e accovacciandosi all' *olè:*

Manu manuzzi olè!
Ha vinutu lu Viciarrè;
Ha purtatu 'na cosa nova,
Cascavaddu frittu cu l' ova.
Olè!

Pitrè, 764. Altri *Olè* abbiamo nella *Raccolta amplissima,* cap. XXVII.

Alla stessa maniera si canta in Prizzi:

Lera, lera, bedda gulera,
Jemmu a 'ccattari la tila a la' fera:
A la fera nun cci nn' è:
A santu Roccu ca cci nn' è!
Cu cu cu cù!

Molto simile è il seguente (*Rota rutedda*).

VARIANTI E RISCONTRI

In Biceglie i fanciulli fanno lo stesso giuoco cantando:

A la longa, a la longa,
Ed è mòurt Pagghialuonga;
E s'è sciute serrà,
A la Chiesa Sant Paule;
Paule è d'argèinte,
E mò face bone tèimpe;
E tèimpe è cinquanta,
E la notte canta canta;
E canta la viola,
E u mest vole sc a la scola;
E scola e maistre,
Mo passe Giesu Criste,
E tuorce appicciate
E cannele 'stutate,
E u lèit chine de rose,
E u Bambine Giesù riposa.
Posa! (*Ined.*)

## 11. Rota rutedda.

In Riesi questo divertimento è detto *A callàri*.

Varie bambine (qualche volta anche bambini) si prendono tutte per le mani e fanno un cerchio girando in tondo e cantando:

Rota rutedda,
Lu pani a fedda a fedda,
La missa sunò,
L'ancilu calò,
E calò a dinucchiuni.
Quantu è beddu lu Signuri!
Olè!

VARIANTI E RISCONTRI

Nella Terra d' Otranto i fanciulli canticchiano qualche canzonetta o ripetono rapidamente le sillabe insignificanti *leu leu*, fino a che accovacciandosi profferiscono *cicileu!* (De Simone, loc. cit. p. 568).

Simile è in Napoli (Amalfi e Correra, *L. Canti*, n. I) e le fanciulle lo ripetono facendo un giro tondo e girando continuamente a meno di una, la quale, stando in mezzo ritta, all'ultimo verso impone ad una delle compagne d'inginocchiarsi (p. 25). In Napoli stesso « pigliandosi per mano e voltando in giro più fanciulli, che col proferir l' ultima parola dell' ultimo verso, si accovacciano, » dicono:

Vota vota li munacelle,
Munacelle venite cà:
Bella pazzia vulimmo fà;
Fècheto fritto e baccalà:
Pepe, cannella e caruofenà.

Imbriani, *Un mucchietto di gemme*, p. 17; Molinaro, p. 43, n. 34, ed anche 35 e 36: Serio, *Lo Vernacchio*, cap. V, p. 42.—Casetti e Imbriani, vol. II, p. 368, ne hanno una variante di Pietracastagnara, in Principato Ulteriore. Altra è in Galiani, *Del Dialetto napoletano*, *ediz. seconda*, p. 115; Napoli, MDCCLXXXIX.

Una canzonetta della Garfagnana Estense:

Giro tondo dell'amore
Schiaccia le noci e fa 'l savore,
Il savore della Sandrina:
S'inginocchia la più piccina. (*Ined.*)

Ed un' altra edita:

Giro, giro tondo,
Il pane come un pan tondo,
Un mazzo di viole,
Per darle a chi le vuole,
La le vuole la Sandrina,
Caschi in terra la più piccina.

DALMEDICO, p. 41, e A. TRAINA, *Nuovo Vocabolario siciliano italiano,* alla voce *Rota.* Lo stesso DALMEDICO, pagina 40, riferisce questa versione veneziana:

Balo, balo tondo,
De soto la viola...
Bela dòna mi sarò,
Scarpe e zocoli gavarò.
E quel vechio strassinà
A magnà la mia panà,
Senza ogio e senza sal:
Bùtilo, bùtilo in canal.

E quest' altra:

Bovolo, bovolo canarin
Dèghe da beve' a sto fantolin.
Dèghene poco, dèghene assàe,
Per l'amor de le schiopetàe.
Schiopetàe che va a la guera:
Tuti col culo per tera.

E tutti i bambini si accovacciano. Altre canzonette veneziane pel girotondo fanno i fanciulli veneziani; BERNONI, nn. 29, 30.

In Pomigliano d' Arco (IMBRIANI, *L. Canzonette,* n. I):

Vota, vota, Maria-Michele,
Notte e ghiuorne sse ne vene;
Sse ne vene pe' Santa-Maria,
Vota, vota, Michele mmio!

E lo stesso in Avellino (IMBRIANI, *Canti pop. avell.*, pagine 71 e 109.

Tutto il giuoco è detto in Firenze, *Girare in tondo* o *Fare il giro tondo*, in Lucca *Far bindolo*, in Milano *Bà bicocchin.*

## 12. **Lu cavaddu.**

Passatempo de' fanciulli della prima età, i quali prendono un manico di granata, una canna, un bastone qualunque, e mettendolo tra le gambe camminano sopra di esso, corrono, saltano sferzandolo con un frustino od altro come se di fatto andassero a cavallo. A volte le frustate le dà un altro fanciullo.

### VARIANTI E RISCONTRI

In Biceglie *Fa' 'u cavadde;* in Firenze *Fare a andar a cavalcioni alla mazza;* in Parma *Caval* (MALASPINA, I, 389); in Milano *Giugà a cavalon* (CHERUBINI, II, 265); in Venezia *Zogàr a cavalo* (BOERIO, 817); in Piemonte *Giughè a andè a caval al baston* o *a cavaloto* (SANT' ALBINO, 639).

## 13. **A scarfa-manu.**

In Girgenti *A manicalla;* in Riesi *A manu càvudi;* in Menfi *A mani càvuda;* in Milazzo *A vasteddi fitti;* in Messina *A mani e manitti;* in Gioiosa *A manu manuzzi;* in Avola *A cauria-ferru.*

Vari fanciulli, da tre a quattro per lo più, posano ciascuno le proprie mani alternamente e ordinatamente l' una sull'altra, sopra la gamba d'uno di loro stando seduti. Indi chi l' ha prima, cioè più in fondo, la trae fuori e la posa sulla mano più alta; così con movimento continuo vanno facendo i giocatori riducendo più volte ultime e più alte le mani che erano prime e più basse. A misura che il giuoco progredisce si fa più rapido e animato, finchè riscaldate le mani i giocatori si bisticciano. Talora, chi non è pronto a trarre fuori la mano quando gli tocca, paga una penitenza.

VARIANTI E RISCONTRI

In Biceglie *A mane rosse;* in Toscana e tutta Italia *A scaldamani* (PICO LURI DI VASSANO, *Proverbi e modi di dire*, p. 291-292; e *Almanacco dei fanciulli per l'a.* 1873, p. 21); in Bologna *Far i castagnaz;* in Parma *A scaldamani* (MALASPINA, IV, 44); in Brescia *A manatola* o *A pugnèt;* in Venezia e Padova *A le manatole* (BOERIO e PATRIARCHI); in Piemonte *A pan pugnet* (SANT'ALBINO, p. 39). I bambini veneziani sovrapponendosi le mani dicono:

> **Manatole,**
> **Patatole;**
> **Sul ponte de la Guera**
> **Ghe giera 'na putela**
> **Che beveva un goto de vin**
> **Viva, viva San Martin!**

## 14. Tuppi Tuppi.

In tutta l'isola è chiamato così, ma in Noto *'A jattaredda,* in S. Lucia *'U jocu di* (della) *cummari.*

Due o più fanciulli poggiano l'uno sull' altro alternamente i loro pugni chiusi, col pollice però disteso, ritto in modo da formare una colonna. Uno di essi va risalendo con le dita (indice e medio) della mano libera dal basso all' alto, e scendendo ripete:

Acchiana, acchiana,
Ch' è longa la scala;
Scinni, scinni,
Cu l' ali e li pinni.

A quando a quando picchia, e ha luogo il seguente dialogo tra lui e quello di cui tocca il pugno:

— Tuppi tuppi!
— Cu' è?
— Sta ccà 'a batissa?
— Chi vuliti?
— L' aviti 'u criscinteddru?
— Apriti 'u casciuneddru.

Il fanciullo che ha picchiato apre il pugno del compagno, e non trovando nulla dice:

— Nun cc' è;

e col dito torna a picchiare e a ripetere la stessa storia. Quando arriva all'ultimo pugno e s' è finito il dialogo, alla domanda:

L' aviti 'u criscinteddru?

l' altro risponde:

— La gatta s' 'u manciau,

e tutti rompendo la colonna si bisticciano con le mani fingendo di voler cacciare il gatto:

Chissi! chissi! chissi!

Questo giuoco si fa in Marsala, Mazzara, ecc., ed accenna all'uso, frequente là dove si fa il pane in famiglia, di cercare il lievito (*criscinteddu*) tra le vicine quando per qualsiasi cagione non se ne abbia.

In Palermo i fanciulli che formano coi pugni la colonna sono sempre più di due; il capo-giuoco, nel levar la mano con la lentezza che vuol imitare la salita della chiocciola (*babbaluciu*), va sillabicando:

Acchiana, acchiana, babbalucieddu,

e fa questo dialogo col bambino di cui picchia il pugno:

— Tuppi tuppi!
— Cu' è?
— Sta ccà Mastr' Antuninu?
— Cchiù 'n coppa, cchiù 'n coppa.

Qui salisce in cerca di Mastr' Antuninu, e ripete il dialogo, finchè, alla terza volta, il dialogo è questo:

— Tuppi tuppi!
— Cu' è?
— Sta ccà Mastr' Antuninu?
— Ccà sta!
— Sarvatimi stu pani e pisci.
Stati accura si s' 'u mancia 'a 'atta.

E scende cantarellando:

Scinni, scinni, babbalucieddu!

e torna a picchiare, e rifà il solito dialogo, e giunto all' ultimo piano, dove fu consegnato il pane col pesce, lo richiede per ridiscendere; ma l' ultimo piano risponde:

— 'A 'atta s' 'u manciò.

E qui il solito bisticcio per cacciar via il gatto :

Chissi ! chissi ! chissi !

In Noto varia così il dialogo :

— Ccà chi cc' è ?
— Pani e vinu.
— A cu' 'u puorti?
— A San Martinu.
— Chi ti duna?
— 'U carrinieddu.
— Leva, leva ssu martieddu!

E si leva un pugno; così si fa ricominciando il giuoco fino a uno. Allora si domanda : — « *Cummari , âtu vistu 'na jattaredda janca e niura? Mentri ca facia 'u pani , si piggiau 'u criscenti , e si ni 'iju.* » — « *Gnirnò, nun l' haju vistu.* » — « *Ma pir sì e pir no, viditi nn' ê casciunedda.* » Il domandato comincia ad aprire ad uno ad uno i diti, all' ultimo de' quali dice : — « *Ccà è !* » e si finisce con un *chissi chissi !* quasi si cacci via il gattino o la *jattaredda,* che dà il nome al giuoco.

In Licata il dialogo è questo :

Scala scalidda
Ch' è longa sta scala ! *(bis)*
— Tuppi tuppi.
— Cu' è ?
— 'U parrinieddu.
Chi mangiau a manziornu?
— Maccarruna.
— Mi nn' auzzau a mia?

— Un pratticieddu [1].
— Cu' s' 'u mangiau?
— 'A jatta.
— Chissi! chissi!

VARIANTI E RISCONTRI

In Biceglie *A la ciminera;* e il dialogo è questo:

— Tuppe tuppe.
— Chi è?
— Stè mest*e* Francisch?
— Cchiù sièus*e*.

Quando si è arrivati sopra, all' ultimo pugno, il dialogo è così:

— Stè mest*e* Francisch?
— Gnursì.
— Ce stè a fà'?
— Stè a fric*e*' 'u pesc*e*.
— E la capa a cci la dè?
— O ca*e*n.
— E la spin*a*?
— A la gatt*e*.

E tutti si bisticciano gridando:

— Scitt*e*, gatt*e*! scitt*e*, gatt*e*! ecc. (*Ined.)*

Il giuoco evidentemente è di Napoli, dove corre così, secondo una versione che ne ho raccolta io:

— Tuppe tuppe.
— Chi è?

[1] *Chi mangiau* ecc. Che cosa ha ella mangiato a mezzogiorno (a pranzo)? — Maccheroni. — Me ne ha ella conservati (per me)? — Un piattino.

Notisi, cosa da me già notata altrove (*Fiabe*, v. I, p. CCXXIV), che nel parlar popolare il tempo passato prossimo si espr me col passato rimoto.

C' è masto Nicola?
— Chiù 'n coppa.
— C' è masto Nicola?

(Domanda e risposta che si ripete da cinque a sei volte).

— Sì.
— Ha fatto a galessa?
— Meza sì e meza no.
— E finìmmola 'i scassà'!

e dicendo i due giocatori ad una voce quest' ultimo verso si bisticciano.

In Benevento si ha pure col titolo di *Tuppe-tuppe*, CORAZZINI, p. 72; in Firenze *A pugnino;* in Colle di Val d'Elsa *A pizzichino*, dal pizzicare che si fa le dita l' uno dopo l'altro; nelle Marche *Scali' scali'*, GIANANDREA, p. 25, n. 9; in Ferrara *A pugn-pugnetta;* in Venezia *A pugni pugneti*; BERNONI, n. 17; nel Monferrato *A pign-pignett*, FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. XI.

## 15. A Cavuliceddi cotti.

*A coddu ciareddu* in Milazzo.

Un fanciullo od anche un adulto fa da venditore di *cavuliceddi* o cavoli perfilati, si carica sulla schiena un bambino che raffigura questa merce, e tenendone le braccia attorno al collo e sorreggendogli con ciascuna mano le cosce e le gambe, viene gridando:

Cavuliceddi cuotti!
Chi su' càudi e chi su' cuotti!

E cammina. Nell'andare, un compratore ne vuole, p. e., un soldo, e mostra di metter nelle mani del *cavulicidd-daru* la moneta. — *Pigghiativilli*, gli dice il venditore,

e gli esibisce il di dietro del suo carico; che il compratore solletica o pizzica, fingendo di prender la roba acquistata.

In Palermo e nella provincia si fa anche il giuoco a *Finucchieddi di muntagna*, in cui il venditore di finocchi selvatici (*Foeniculum vulgare*) viene gridando verso a verso:

Finucchieddi di muntagna!
Mastru Minicu si 'ncagna,
Si 'ncagna pi la zita,
Cà la voli sapurita!
(*o*, Mastru Minicu taddarita!)

VARIANTI E RISCONTRI

Non so se fuori Sicilia il *Portare a cavalluccio* (Carena, *Vocab. ital. dom.*, c. I, § 4) prenda la forma del nostro giuoco; certo è che in Parma si suole *Zugar a portars a caval*, o *in gropa*, o *al spali;* in Venezia *Zogàr a portarse, Zogàr a cavaleto* (Boerio).

## 16. A lu Lattàru.

Un bambino fa da lattaio, che conduce le sue capre e pecore, come comunemente si usa. Altri bambini, carponi, fan da pecore e capre, e nell'andare imitano con *mmèe* prolungati e ripetuti il belato degli animali che rappresentano. Un avventore vuole del latte; il lattaio ferma una capra, e fa come per premerla. Alcuni fanciulli si lasciano mungere, altri all'avvicinarsi del lattaio scappano via per non sentire il dolore che il dispetto e la imprudenza del lattaio potrebbe cagionar loro.

È giuoco di così tenera età che il lattaio prende per poppe *l'uccellino* de' bambini.

### 17. A la Pappa-cucinedda.

In Milazzo *A gnagnaredda.*

Più che giuoco, è passatempo e trastullo delle bambine, le quali riunendosi in molte portano ciascuna qualcosina da mangiare, che formerà un *piatto*, come la pasta, il cacio, il pesce, la insalata. Vi è per lo più una di loro che appresta la cucina, cioè gli utensili e le stoviglie: quelle stesse che dicono *di la pupa*, comperate nelle fiere. Il pranzetto è chiamato *Pappa-cucinedda*, perchè le bambine cominciano sbocconcellando il pane e raccogliendone i minuzzoli in una pentolina. Del resto fanno a cuocer la pappa, o a fingere di cuocerla, per mangiarla tutte. Una di loro fa coperchio alla pentolina con la mano sinistra *a coppu*, indi pizzicando con le dita della mano opposta il dosso della mano stessa viene sillabando:

> Pappa, pappa-cucinedda,
> E cucèmula bedda bedda;
> (*o*, Figghiau la gattaredda;)
> Siddu è cotta nn' 'a manciamu,
> Siddu è cruda la jittamu.
> Tastamu, cummari!
> Tastamu, cummari!

E preso un minuzzolo lo assaggia come per vedere se sia cotto; se crede, e le compagne credono del pari, che sia cotto, mangia con esse; se no, butta via il pezzettino, e si ricomincia il divertimento.

VARIANTI E RISCONTRI

Questo trattenimento infantile, che i Toscani chiamano *Le merenducce*, è ricordato dal Lippi nel *Malmantile*, c. II, st. 48, ed illustrato dal Minucci, v. I, p. 200. Nel Barese lo dicono *A la mbrenna*. Il Gianandrea lo descrisse per le Marche sotto il titolo di *Pranzetto*, n. 31; il Ferraro sotto quello di *Le Famigliuole* pel Monferrato, e di *'U gnuri e la gnura* per le Calabrie, n. 14 della sua Raccolta; Boerio lo dice *A le marendàe* per Venezia.

## 18. A li Cummari.

In Milazzo *A li cummareddi;* in Modica *A la figgiata.*

In questo giuoco vengono riprodotti tutti gli usi che accompagnano la nascita d'un bambino. Una delle fanciulle si mette un guancialetto sotto la gonnella, e finge la donna incinta. Viene la mamma, vien fuori il neonato, che è portato al fonte battesimale; c'è il prete, il compare e la comare, e il ritorno dal battesimo, e i dolci che vanno in giro, rappresentati per lo più da mollica di pane.

Per questi usi cfr. il mio vol. di *Usi natalizi, nuziali e funebri*, p. 172; Pal. MDCCCLXXIX.

VARIANTI E RISCONTRI

« Questo giuoco, scrive il Minucci (note al *Malmantile*, v. I, p. 199), è trattenimento di fanciullette e lo fanno così. Mettono una di loro in un letto con un bamboccio fatto di cenci: e fingendo, che colei abbia partorito, le fanno rice-

vere le visite da altre fanciullette, con far quelle cerimonie ed accompagnature, che si costumano in occasione di vere partorienti». Ed aggiunge che le fanciulline toscane lo chiamano *Fare alle zie*. — Le bresciane lo dicono *A la siora comar* (MELCHIORI); le veneziane *A la comareta* (BOERIO).

Fu usato ancora dalle fanciullette greche, secondo Giulio Polluce, lib. IX, c. 7, ma invece che d'una partoriente, fingevano una sposa.

## 19. **A Quali chiuj di chisti?**

Di due fanciulli che giochino insieme uno apre la mano e ne chiude solamente il terzo e il quarto dito; e chiede all'altro: *Quali chiuj di chisti*[1]*?* Se questo piega il mignolo, restano aperti il pollice e l'indice, e quello gli dà del digiuno o del povero; se piega l'indice, restando aperti il pollice ed il mignolo, gli fa il gesto che significa tignoso; e se il pollice, gli fa le corna.

Per la spiegazione di questi segni vedi il mio articolo *Gesti ed Insegne del popolo siciliano* (*Rivista di Letteratura pop.*, fasc. I, p. 34; Roma, 1877).

## 20. **A Vivu o mortu?**

Le due mani si uniscono intrecciandosene le dita in modo che solo il medio della destra resti libero di muoversi fra entrambe le mani che si ravvicinano. Allora si chiede a un compagno: *Vivu o mortu?* cioè se il dito libero che è chiuso tra le due palme sia vivo e si muova, o morto e non si muova più. Se quello dice *vivu*, il

[1] Quale (dito) di questi tu chiudi?

giocatore aprendo le mani lascia il dito immobile; viceversa, se quello dice *mortu*; cosicchè il giocatore vince sempre, ma non vince nulla, perchè è un semplice passatempo da bambini.

## 21. A Sivaleri.

Si dice anche *Savaleri* (Palazzolo); *Suvaleri* (Noto); *Ciuvaleri* (Avola); *'Nzufaleri* (Acireale); *'Nzifaleri* (Siracusa); *Giufaleri*, *Giufalè*, *Giuvaleri* (Messina); *Ciuviddu â porta* (Licata).

Un fanciullo chiude in una mano avellane, o ceci abbrustoliti, o nocciuoli d'albicocche o altro, e chiede ad un compagno che ne indovini il numero, facendo questo dialogo:

— Sivaleri.
— Chi manteni?
— Quantu lanzi?

Se nella risposta il secondo si appone, vince; se no, deve rifar tante avellane o nocciuoli quanti ce ne vuole al numero in più o in meno nel pugno. Così se risponde, p. e., *due*, e nel pugno ve n' è *cinque*, dee rifarne *tre*.

In Palazzolo il *Quantu lanzi?* diviene *Quantu valanzi?* ed il *Chi manteni*? *Quantu minteri?* in Siracusa *Fummanteni?* in Avola *Frammanteri?* in Catania *Suppatteri?* altrove *Tripateri?*

Questo dialogo ha delle varianti in tutta l' isola. In Santa Lucia:

— Ammentè.
Quantu lanzi cc' è?

In Alimena :

— Nsiminti.
— 'Nsimmula pù.
— Quantu 'mpù ?
— Tri *(o altro numero)*.

In Cianciana :

— Masaù.
— Quantu 'mpù ?

In Ventimiglia :

— Milicù.
— Me' su'.
— Quantu su' ?

Altrove :

— Minicù
— Quantu su' ?

In Niscemi e Caltagirone :

— Nzàghira porta?
— Miseria di...
— Quantu porta ?
— Miseria tri...

In Polizzi :

— 'Nsimma porta.
— Nsimintina.
— Quantu 'ınporta ?

In Riesi :

— Cicirimigna la porta.
— Simintorta.
— Quantu 'mporta ?
— Tri ecc.

In Comiso :

— 'Nzaja o porta?
— Lassàtimi 'ntrari.
— Quantu 'mporta?
— Miseria di tri.

In Ragusa Inferiore :

— 'Nzertami 'a porta.
— Quantu spisa porta?
— Porta *(un numero qualunque)*
— No; tri *(o altro numero)*.

In Chiaramonte chi serra le avellane in pugno dice:

— 'Nzaredda e porta?

L'altro volendo giocare *un grano* (cent. 2 di lira) risponde:

— Mittièmuci un granu.

Il primo ripiglia:

— Quantu zicca e porta?

Ed il secondo :

— Robba (o Cosa) di tri *(o altro numero)*.

Legame tra il presente giuoco, che serve a indovinare il quanto, ed il seguente *A tavula vecchia*, che serve a indovinare il dove, è il *Siminzè* palermitano, in cui uno domanda:

— Siminzè, siminzè,
'Nzerta unn' è.

Il *Sivaleri* in Messina fu raccolto, e poi nel 1759 descritto dal protopapa siculo-albanese G. Vinci:

« *Giufalè :* puerilis ludus ita expressus: duo pueri

nucibus avellanis sic jocantur, ut unus pugno clauso quot voluerit avellanas occultet et socio suo dicat *Giufalè*, cui hic respondeat: *Che sportè?* Tum ille subjungat: *Quantu lanzi?* Hic vero divinando dicat: *sei*, *octo* ecc.... Jocus iste ex verborum accentu videtur esse e gallicis vocibus conflatus, ut *Giufalè* sit *Giu vallet*, idest *joca puer; che sportè?* denotet *quid portatis?* Alter dicit *quantu lanzi?* idest *quantas lanceas?* Scimus pueros, seu servientes armorum portasse dominorum lanceas. (*Etymologicum siculum*, alla voce *Giufalè*). »

L'Avolio, nella forma comune a tutta l'isola, lo ritiene « portato dai Romani; i quali lo dicevano in questo modo : *Si voleris?* — *Quid tenet?* —*Quantum latet?* — *quinque*, ecc. Il popolo siciliano ignora il significato della voce *Suvaleri* o *Sivaleri*, e l'adopera meccanicamente. Però dovea comprenderlo con certezza al tempo in cui fu introdotto in Sicilia dai legionari romani. Esso dovea sapere che *su valeri* o *si voleri* significa *se volessi*, o *se vuoi*, o *non so se vorresti* ». (*Canti pop. di Noto.*, pp. 67-68. Noto, 1877).

Nè diversamente nota il Traina, *Nuovo Voc. sic. ital.*, pag. 662.

VARIANTI E RISCONTRI

In Calabria corrono questi versi:

— Zipparu o cucchiaru?
— Canu appriessu;
— Quantu cani
Ci ha sta madu?

Negli Abruzzi, le fanciulle di Cittaducale lo dicono *Piglia*

*o metti* (DE NINO, vol. II, n. XXVII). In Toscana *Sbricchi quanti?* In Venezia corrisponde al *Puntichiò* (BOERIO), o *Punti punti ciò!* (BERNONI n. 20), ed eccone la domanda:

> Punti punti, ciò!
> Quanti ani gà el mio bò?
> Quanti ghe ne vusto?
> Quanti ghe ne tusto?

Lo stesso giuoco descrive l' *Utile dulci*, n. XVIII: *Le uova nel cespuglio*. Chi presenta la mano chiusa colla pallottolina domanda: *Quante uova nel cespuglio?*

## 22. A Tavula vecchia.

Altro titolo non palermitano è *Avvisami ccà!* In Cianciana *Bàccara baccaredda*.

Traendoli di tasca, uno di due giocatori, chiude in un pugno pochi acini di *càlia* (ceci abbrustoliti), o fondelli, o una monetina, o avellane; e passandoseli di dietro, che nessuno li vegga, da mano a mano, presenta all'altro giocatore i due pugni chiusi accostandoli alternamente alla propria bocca e sillabando queste parole:

> Tà-vula vè-cchia, tà-vula nòva,
> Unni si à-scia e ù-nni si trò-va?
> (*o*, Si 'un è ccà, ccà si tròva)
> Ccà o ccà?

e nel dire *ccà o ccà*, accosta prima il pugno destro, poi il sinistro alla bocca chiusa. Se quello si appone nell'indicare il pugno che racchiude i ceci, le avellane o altro, vince i ceci stessi, o ciò che è stato pattuito.

In Cianciana chi chiude i pugni ripete al compagno:

— Bàccara
Baccaredda.
— S' 'un è Luca,
È sangisuca.

Ed il compagno, indicando uno de' pugni per farli aprire :

— S' 'un è ccà,
Aprimi ccà.

In Mazzara :

— Calu calicchiu,
Lu beddu spicchiu.
*(o,* Ticchiu ticchiu,
Caricaticchiu.
— Si nun è chistu,
Apritimi chistu.

In Riesi :

Isca sant' isca
S' 'un è cchi, *(sic)*
Mi grapi chista.

In Valledolmo :

— Caricaricci -
Portamicci.
— Caricarà,
Gràpimi ccà.

Altrove :

— Varivaredda
Triccannedda.
— Si 'un è chista,
Gràpimi chista.

Roda roda roda:
Quala piena, quala voda?

In Piemonte, *Pinpin cavalin*, e chi nasconde in una delle due mani i nocciuoli di pesca, o le noci, o il danaro dice:

— Pin pin cavalin
Aqua caoda, aqua freida.
— Ten ti cost
E dame mi cost.

Nel Tortonese è detto *A pignatèin;* e le parole son queste:

Pignatèin pignatèin:
Cust l' è voeuj e cust l' è pèin. *(Ined.)*

Nel Monferrato *Rôua*, e le parole sono:

Rôua rouin-na,
Quala ch' c' è voja
Quala ch' ne' pin-na?

(FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. XIV; *Archivio*, vol. I, p. 131).

## 23. All' Uschidda.

Si fa prendendo due fuscelli o due fili di paglia disuguali in lunghezza, e tenendoli accomodati entro un pugno in guisa che non si veda se non una delle due estremità. Chi toglie il maggiore o minore di essi, secondo i patti, vince.

Si ricorre a questo giuoco quando vuolsi far decidere dalla sorte a chi debba lasciarsi un oggetto contrastato, donde la frase *Farisilla* o *Sfarisilla all'uschidda* (Avola), o *A la vusca* (Palermo), o *A li vuscagghi*, (Catania), o *A li bruschi*, o *A li busi*, o *Trâri la vusca* (Riesi), secondo i nomi che i fuscelli pren-

dono nel paese del giuoco. Talora si premette ai giuochi ne' quali bisogna tirar la sorte; di che cfr. a pagina 21 del volume.

### VARIANTI E RISCONTRI

Anche in Toscana usasi *Fare alle bruschette* o *buschette*, come si legge in MINUCCI, note al *Malmantile*, v. I, p. 189, il quale ne diede una descrizione ; in Parma *Tirar su il buschi* (MALASPINA, I, 268); in Piemonte *Tirè le busche*, o *A le brusche*. Nel giuoco *A j' aguce*, detto anche *A j' uje* e *Al piciocù*, nascondesi entro un pugno uno spillo facendo indovinare al compagno da qual parte sia la punta *(picio)*, e da quale la capocchia *(cul)*; e chi indovina guadagna lo spillo (vedi SANT'ALBINO, pp. 291 e 891). In Brescia si usa anche *Zoegà a le boschète;* in Venezia *Zogar a la pagieta* (BOERIO).

## 24. A Simulidda.

Una nidiata di fanciulli e di fanciulle sceglie il mastro. Questi apre la mano e la solleva all'altezza della sua testa. Ciascuno de' compagni appunta l'indice teso sotto la palma, ed il mastro passando sul dosso, come strofinandolo, la palma della mano opposta ripete per tre volte la formola di avvertimento :

Ccà sutta 'un cci chiovi ;

(Cioè, qui, sotto la mano, non ci piove: ci si sta al riparo); ed una volta sola i versi:

Simulidda cu lu sali
Si la mancia mè cummari;
Simulidda cu l' acitu,
Si la mancia mè maritu;

O questi altri (Modica):

E la figgia r' ô marinaru
Vo' ghiucari a vintitri:
Una, dui e tri!

e con l'ultima parola, alle tre, chiude improvvisamente la mano ghermendo un dito. Chi rimane preso paga la penitenza del giuoco, o va sotto se questo giuoco è un mezzo di tirar la sorte.

## VARIANTI E RISCONTRI

Lo stesso giuoco si fa in Reggio di Calabria (MANDALARI, *Canti del popolo reggino*, p. 244, nota 1ª. Napoli, 1881). In Acri (Calabria) i versi corrono in questo modo:

Dima dima,
Pitta 'a sajma,
Pitta a lu furnu,
'Nchiappa padumma;

e dal primo verso il giuoco si dice *A dima a dima* (MANGO, *Archivio*, v. II, fasc. II).

I fanciulli di Biceglie:

A la lamp, a la lampa,
E chi mora e chi campa,
E chi campa a la fortuna
Acciaff una! *(Ined.)*

In Pomigliano d'Arco (IMBRIANI, n. XXI), i versi sono:

Lampa, lampa, Saveratore!
E chi angappa, angappa 'a core.
E lu rucche re Maria
E chi angappa, angappa 'o pile.

In Benevento (CORAZZINI, p. 108) si fa col titolo *La Lampa,* coi versi:

> A la lampa, a la lampa,
> Chi ce more e chi ce campa;
> 'A Parrocchia 'u Salvatore
> Chi ce resta va in prigione.

Nelle Marche (GIANANDREA, n. 2):

> La lampa,
> La stimpa e la stampa
> A le una.

In Brescia lo dicono *A ghinghiringaia;* in quel di Como *Gringraja,* e secondo P. MONTI, p. 106: « Un fanciullo tiene elevata e distesa una mano verso altri fanciulli disposti in giro intorno di essa, e che ne toccano il palmo nel mezzo colla punta d'un dito. Quello intanto dice una breve frottola, che comincia *Gringa gringràja,* e nel dirla frega un dito della altra mano sul dosso di quella che tiene sospesa... Appena finita di dirla, i fanciulli si sbandano di volo in qua e in là. Egli insegueli di slancio, finchè ne abbia colto alcuno. »

Nel Tirolo italiano i versi son questi, ma lo SCHNELLER, p. 252, non dice nulla del loro uso:

> Ghinghiringaja
> Sotto la paja,
> Sotto 'l pajom
> Scappa chi pol.

## 25. A Quinnici quinnici vogghiu fari.

Tra vari fanciulli che si mettono in giro, uno vuol contare quindici, e sillabando alcuni versi ed accentuando certe sillabe, che egli indica con le dita, riesce al conto di 15.

I versi secondo l'accentuazione son questi:

1 2 3 4
Quinnici quinnici vogghiu fari

5 6 7 8
Ca li sacciu ben cuntari;

9 10 11 12
Pi lu nomu di vintitri

13 14 15
Unu, dui e tri.

Chi sbaglia nel conto, sia nell'accentuazione, sia nella numerazione, sia nelle parole, pàga un pegno.

In Mazzara un fanciullo vuol contare tredici; dice di non saperlo, e fermasi al n. 5; ma questo numero e il numero delle battute che ottiene nel pronunziare le altre parole formano veramente il numero 13. Egli conta così:

1 2 3 4
Tridici, tridici, vogghiu fari,

5 6 7 8
Ma nun sacciu accuminciari:

9 10 11 12 13
Unu, dui, tri, quattru, cincu...

Nel pronunziare queste parole con prestezza e con una certa cantilena devonsi tutte dividere in tredici battute, aprendo ad ogni battuta un dito e segnando una linea in un muro. Chi non sa farlo, o è semplicemente burlato, o perde, se giocasi per qualche cosa.

Vedi a p. 21 del presente volume.

VARIANTI E RISCONTRI

Lo stesso è in Venezia: *Punti, punti quindese*, e *Cavra xestu 'na cavra?* nn. 21 e 22 del Bernoni. Una delle cantilene numeratorie veneziane è questa:

Punti punti quindese:
Se questi no i xe quindese,
Li faremo deventar quindese;
Se quindese no i sarà:
Uno, do, tre e va.

Nell'altra si contano *tredici*. Coi canti comaschi del Bolza, nn. 9 e 10, si conta *tredici* e *sedici;* coi canti istriani di Rovigno dell'Ive, p. 283, nn. 1 e 2, si conta fino a *otto;* col canto romano n. 93 del Sabatini *(Canti pop. romani)* sono *quindici* come col siciliano di Palermo e col seguente toscano di Firenze:

Quindici, quindici per l' appunto
Quando il diavolo fu raggiunto,
Fu raggiunto in un cantuccio:
Quindici, quindici per l' appunto. *(Ined.)*

Canto che si ripete facendo con lo spillo de' punti sulla carta.

## 26. A Passa-tridici cu li manu.

Spesso si fa per decidere della sorte di vari fanciulli che vogliono aprire un giuoco. Uno di due giocatori dice: *Va pri mia,* e l' altro: *Va pri tia.* Accordatisi, fanno al tocco tante volte quante vuole il primo, contando il numero totale delle dita che tendono. Tornano a fare al tocco, calando le mani e aprendo le dita e contando tante volte quante vuole il secondo. Vince il primo se fa 13, e se il secondo fa più o meno di 13; o se egli fa meno di 13, p. e., 10, e il secondo fa meno di lui, p. e., 9, o sorpassa il 13. Quando entrambi fanno numero pari, non vince nessuno. Quando il primo sorpassa il n. 13. (ossia *fa catoddru*),

il secondo è certo di vincere, perchè fermasi al primo calar le mani.

Questo passatempo ha stretta analogia con l'altro *A passa-tridici a la fussetta*, n. 6 del giuoco *A la Gaddetta;* ed è molto diffuso tra' fanciulli del territorio di Mazzara. Vedi a p. 21 del presente volume.

## 27. A Paru e sparu.

Uno di due giocatori prende dalla sua tasca un pugno di fondelli, o fave, o mandorle, o avellane, o ceci, o lupini; mostra il pugno pieno e chiuso al compagno, e gli chiede : *Paru o sparu* ? Alla sua risposta, p. e., di *paru,* apre il pugno e conta; se il numero è dispari, vince lui; se pari, vince il compagno che s'appose: e deve dargli lo stesso numero di fondelli o di altro che erano nel pugno.

È giuoco non solo da fanciulli, ma anche da adulti, ed uno de' pochi giuochi permessi dalle antiche Consuetudini di Palermo. Nella seconda metà del cinquecento ne fa cenno MARIO MUTA : (*Commentaria in antiquissimas felicis S. P. Q. P. Consuetudines*, c. LXXII n. 24; Panormi, MDC): « *Ludus ad* par et impar *est permissus* », e A. DIONISIO, (*Amorosi sospiri,* at. IV, sc. 7):

Si no jucamundila a *fari paru*
Ad unu ad unu, a chiddu chi vuliti.

Nel settecento lo registrò M. PASQUALINO (*Vocab. siciliano,* I, 112).

La frase *putirisilla jucari a paru o sparu* vale:

tra due cose non buone non esservi differenza, e non sapersi quale proferire.

Questo ed il seguente giuoco sono i medesimi; ma variano per le circostanze diverse nelle quali si fanno.

Vedi a p. 20, n. 2,del volume.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli prende il titolo di *Pare o spare* (De Bourcard, I, 298); in Parma *A para e dispar;* in Piemonte *A par e dispar;* in Padova e Venezia *A paro e disparo* (Patriarchi).

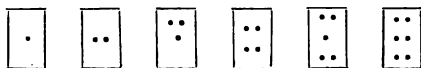
Nel giuoco toscano innanzi citato *A sbricchi quanti,* simile a *pari e caffo*, si domanda se il numero è pari o caffo, e chi s'appone vince tutti i nocciuoli occultati; se no, ne perde altrettanti. I Latini dissero *Ludere par impar.* Giulio Polluce e Meursio *(De ludis veterum)* mostrano che questo giuoco si facea come oggi coi denari, con le mandorle o con altra materia atta ad accomodarsi alle mani. Ovidio ne fa cenno *In nuce* e così Svetonio ed Orazio. I Greci lo dissero Αρτιον η περιτὸν.

## 28. A 'Mmucciari.

Di due giocatori, uno tiene roba da spacciare, e un piattello con fagiuoli, o lupini, o ceci secchi; un altro ne prende alla rinfusa un pugno e dice, p. e., *Lu miu è paru;* e sulla mano del primo li fa cadere a due a due, o a quattro a quattro, sempre in numero pari. Se all'ultimo ne restano *due,* numero pari, egli vince; se *una,* numero dispari, perde. Vince il premio assegnato ai due, quattro, cinque centesimi da lui dichiarati innanzi; perde i centesimi.

Tengono questo giuoco i *caramilara*, i venditori di *sfinciunedda*, i *nivulara*. Questi portano ad armacollo un corbello con cialde; chi vuol giocare, ne prende una manata, sempre alla rinfusa, e dice, p. e., *lu miu è paru*, e le passa a due a due in mano al *nivularu;* se il numero è pari, egli vince quel numero di cialde che gli toccano in prezzo de' due o più centesimi pei quali avea dichiarato di giocare.

## 29. A la Strummulidda.

La *Strummulidda* o *Strummulicchia* è un dado con sei facce e coi punti in ciascuna di esse,

dado che in alto e in basso ha due punte sporgenti le quali gli danno la forma di una piccola trottola; e si gira sur un piattello col pollice e l' indice della mano destra.

Alla *Strummulidda* va unita una tavoletta, sulla quale, stampati o manoscritti, sono i sei numeri della trottolina. Giocandosi in due, chi tiene il giuoco, appresta l'una e l'altra; il ragazzo punta, p. e., un *grano* sul n. ⁛ e gira la trottolina. Se, cessata di girare, questa presenta il ⁛, il giocatore ripiglia il suo *grano* e riceve il premio della vincita; se presenta altro numero, perde, e ricomincia se vuole.

Questo giuoco è di quelli che tengono i *caramilara* palermitani, i quali gridano: *A la strummulidda, picciotti!* I premi che essi danno son certi piccoli dolci

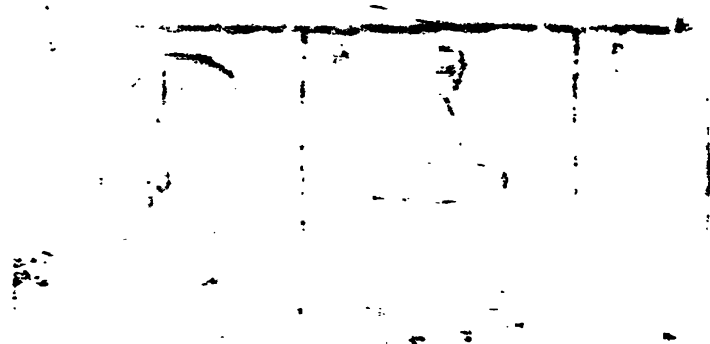
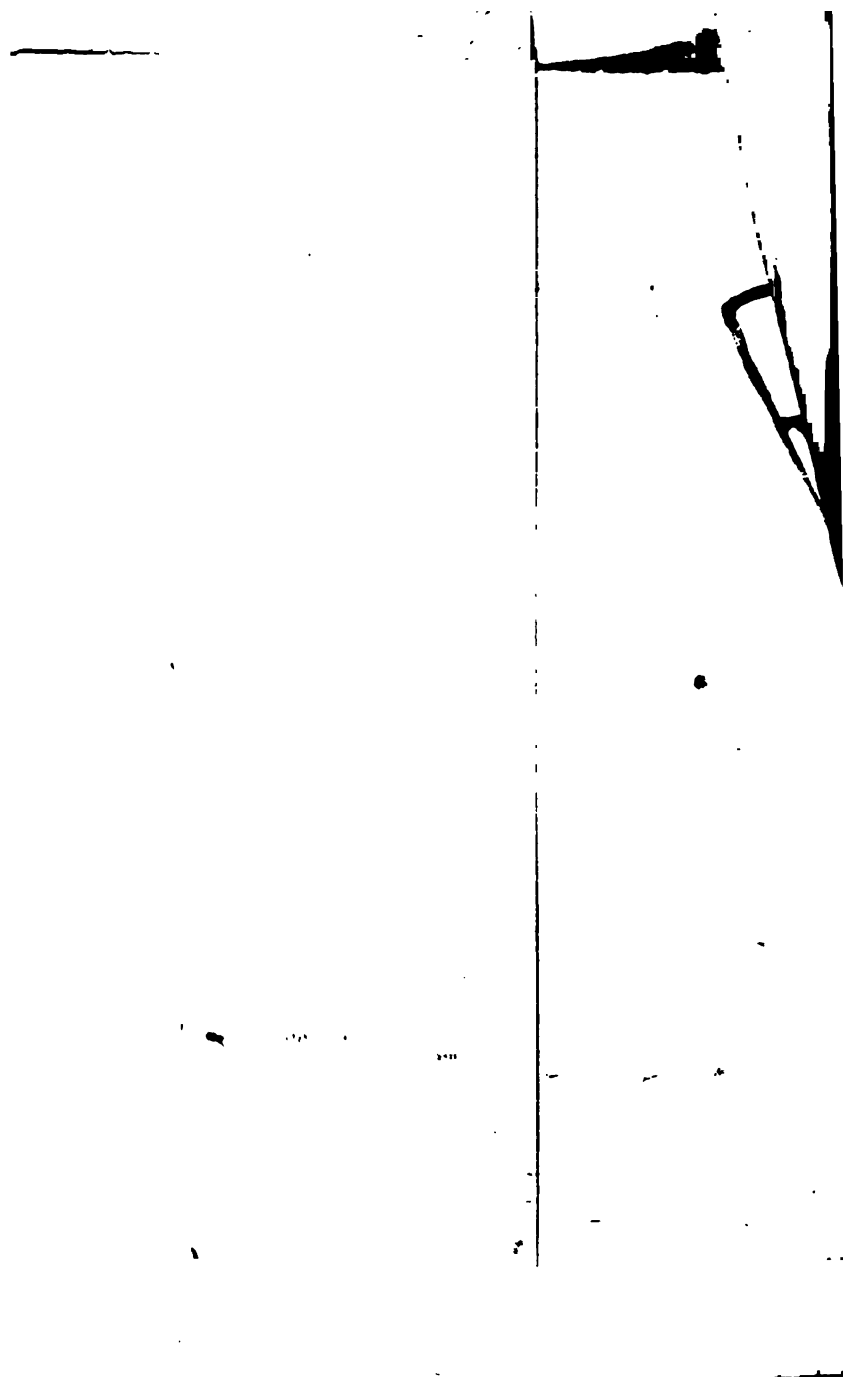
del costo di 2 cent. l'uno, come *vuccunetti di dama, ammarra-panza, cannola, zuccaru, cazzilli di batia, biancu manciari, carameli, muscardini, mustazzuleddi* ed altra roba simile, non molto nota ai nostri vocabolaristi.

VARIANTI E RISCONTRI

Secondo il traduttore italiano de' *Jeux des adolescents* di Beleze, *(Giuochi degli adolescenti;* Milano, Sonzogno), p. 136, questo giuoco sarebbe il *Biribisso;* ma io dubito forte non si tratti di un altro giuoco.

## 30. A lu Firrialoru.

Il *Firrialoru* o *Biancu-e-russu* è un disco di legno dipinto, nel quale convergono al centro varie linee di scompartimenti, i cui spazi sono dipinti altri a sole, altri a luna, altri a bianco, altri a rosso, altri a nero detti *turcu,* ecc. Nel centro del disco è impiantato uno stilo da tre, quattro centimetri, e su di esso, impernatavi dentro, un'asta orizzontale, di cui una estremità ha un foro con un tubicino verticale.

Il fanciullo che va a giocare punta un centesimo o due sur uno di questi segni, p. e., su *sole,* e imprime un leggiero movimento di rotazione all'asta. Quando questa si ferma, e l'estremità col tubicino risponde allo scompartimento *sole,* il giocatore vince; in caso dubbio, cioè quando non si è sicuri se la estremità dell'asta col tubicino risponda ad uno o ad un altro scompartimento, si fa calare dal tubicino stesso un sottile e diritto ferruzzo da calza, e dove questo posa, là e lo

scompartimento segnato dall'asta. Questa verificazione
atta dal *caramilaru* che tiene il giuoco non è priva
i frode.

VARIANTI E RISCONTRI

Toscana *Giocare* o *Fare alla venturina* o *alla rossa*
*a nera;* in Piemonte *Giughè a la rossa e a la neira,*
*renta e quaranta;* in Venezia *Zugar al zurlo* (Boerio).
armigiano (Malaspina, III, 296) dicono *Pirla* un « ar-
oto che consta di un'asta bilicata, che si fa girare
un perno, e che si segna il premio di quel bericuo-
osto sul raggio variamente colorato della tavola ove
a il becco dell'asta. »

## 31. A la Nânna pigghia-cincu.

(*Con tavola*)

si *Nanna pigghia-cincu* una stampa popolarissi-
lla quale coll'ordine seguente sono impresse ven-
ie figure che i fanciulli chiamano: 1, *Suli* (sole);
*avintatu* (spaventato); 3, *Campana;* 4, *Spata*
*u;* 5, *Luna;* 6, *Stanga 'n coddu* (stanga in collo);
*rimina e tasta* (mesta e assaggia); 8, *Funtana;* 9,
*u* (mondo); 10, *Liuni* (leone); 11, *Ucchiali;* 12,
*ccu e vinu* (tabacco e vino); 13, *Gàggia di surci*
ia da topi); 14, *Lanterna;* 15, *Stenni-muccatura*
e-moccichini); 16, *Sirena d' 'u mari* (sirena del
); 17, *Quartara* (brocca); 18, *Casina;* 19, *Stidda,*
a); 20, *Bastimentu;* 21, *Pinna e calamaru* (penna
lamaio); 22, *Acula* (aquila); 23, *Nanna pigghia-*
*cu* (nonna, o vecchia piglia cinque); 24, *Casteddu*
tello); 25, *Cori* (cuore).

Queste venticinque figure son ripetute sotto in piccolo, le quali si ritagliano una per una, si avvolgono in forma di *pulisicchi* (polizzine), come vengono dette, e, raccolte in un sacchetto, o in un berretto, o in una pezzuola, si agitano per essere sorteggiate.

Chi ha la stampa e possiede un certo capitale di fondelli, o di nocciuoli d'albicocche, o d'altro, può bene aprire il giuoco. Un ragazzo *punta* un fondello o un nocciuolo sopra una figura, p. e., su *stidda*, e cava fuori dal sacchetto un polizzino; se questo, nello svolgersi, rappresenta la stella, egli vince più fondelli o nocciuoli, che il capo-giuoco dovrà subito sborsare; se no, perde il fondello *puntato*. Quando si *punta* sulla figura della *Nanna*, al n. 23, e vièn fuori il polizzino della *Nanna*, si vince il doppio. I giocatori son sempre più d'uno, spesso molti; e ciascuno *punta* dove gli pare e piace; ma non per questo i pericoli della perdita crescono pel capo-giuoco; perchè, più sono i giocatori, e più egli guadagna.

Dal numero dei giocatori e dal vocio che essi fanno è nato il modo proverbiale *Fari la Nanna pigghiacincu*, che significa far confusione, far chiasso, e talora anche tagliar corto e romperla; e l'altro simile: *Éssirici la Nanna* ecc. Per ischerzo, poi, di chi è celebrato in forma ridicola si dice che è *'Nnuminatu 'nta la Nanna pigghia-cincu*.

La stampa che va unita alla presente descrizione è proprio quella che i monelli comperano (centesimi 2 di lira) ed usano, e che si è avuto cura di fare ristampare su carta del presente volume dagli stessi

*stampa-santi* che ne fanno spaccio in Palermo. Come si vede, l'inchiostro di stampa e l'incisione in legno sono abbastanza meschini perchè si dubiti della provenienza e dell'antichità del giuoco, il quale era già proverbiale nel secolo passato.

Chi abbia sott'occhio la cosiddetta *Smorfia romana* troverà qualche attinenza e identità tra parecchie figure di essa e la nostra *Nanna*, le quali ultime però sono molto informi e primitive rispetto a quelle, e presentano tipi e costumi siciliani. Questi riscontri son sedici sopra venticinque, ma nella positura e nei contorni delle figure vi sono differenze notevoli. Eccoli secondo l'ordine progressivo della *Nanna:* 1 (della *Nanna*) =2 (della *Smorfia romana*), *suli*; 2=43, *campana;* 5=3, *luna;* 9=1, *munnu;* 10=40, *liuni;* 11=61, *ucchiali;* 14=15, *lanterna;* 16=32, *sirena;* 17=13, *quartàra;* 18=14, *casina;* 19=60, *stidda;* 20=31, *bastimentu;* 21=34, *pinna e calamaru;* 24=47, *casteddu;* 25=35, *cori*. Delle altre nove figure, tutte di personaggi della *Nanna,* non ve n'è nessuna nella *Smorfia.* (Vedi *Archivio per lo studio delle trad. pop.*, v. I, p. 594-595).

## 32. A la Badduzza.

La *Badduzza* è un disco concavo, avente buche concentriche, tutte numerate. Un ragazzo vi *punta* una monetina, p. e., un centesimo, e vi fa rotolare una palla (*badduzza*) con la intenzione di mandarla sul numero *puntato*. Se vi riesce, fa buon giuoco, vincendo, non già un centesimo, ma cinque o dieci centesimi,

quanto è stato pattuito, o quanto suol dare di vincita il *caramilaru* che tiene quel giuoco. I cinque o dieci centesimi, però, non sono in effettivo, ma in quei tali dolciumi che egli ha in vendita sul suo deschetto.

Anche qui gl'inganni non mancano, e perciò è la frase *Jucàrisi ad unu a la badduzza,* cioè abbindolarlo, aggirarlo, ecc.

### 33. **Ad Acula o cruci.**

In Termini, Vicari, Cefalù *A Testa e crûna,* in Messina *A Jàcula o scudu,* in Milazzo *A Jàcula,* in Girgenti e Trapani *A Testa o scrittu*, in Casteltermini *A testa e littra,* in Noto *A Littra o facciuni,* in Avola *A Acula e scutu,* secondo che nella moneta si guardi alla figura o alla leggenda con le armi. Il titolo principale è uno de' più antichi. In Caltanissetta *A bôta e sbôta,* o *A bôta e nun sbôta.*

Due giocatori fanno a pari e caffo, e chi ne ha il diritto *chiama* dicendo, p. e., *'U miu è àcula,* e l'altro: *E 'u miu è cruci.* Questo secondo lancia in aria due monete e, dal cader di esse dal lato detto da lui o da quello detto dal compagno, fa buon giuoco o no. Il premio della vincita è una moneta dianzi stabilita, od altro che sia.

Questo giuoco in forma più semplice viene modificato in alcuni luoghi sostituendosi alle monete fondelli, e scommettendo a chi de' due giocatori indovini la *dritta* o *la riversa* del fondello che si lancia in aria (V. il giuoco *A 'Ggibbari,* n. 37), il che in Noto dicesi *A sguazzari.*

Una ottava siciliana politica ha questi versi, che ricordano il giuoco:

> Medici tirau a *cruci* e fici *jàcula:*
> Lu re 'un pò fari cchiù vòcula-'nzicula. [1]

VARIANTI E RISCONTRI

In Terra d' Otranto *Cruce-lettera* o *Capo-croce*, (DE SIMONE, *Rivista Europea,* Firenze, a. VII, vol. II, p. 566; EPIFANI, *Messapogr.* I, VI, 34); nella Calabria Citeriore *Crucenuce,* (DORSA, p. 9); in Napoli *Capo o croce,*(DE BOURCARD, I p. 297-198); negli Abruzzi *Testa e croce,* (FINAMORE, *Voc. dell'uso abruzzese,* p. 145); in Roma *Santi o cappelletto,* come pure a Firenze, dov'è anche chiamato *Giglio o santo,* (BORGHINI, *Della moneta fiorentina,* MONOSINI, p. 92) e *Palle o Santi,* derivato dalle sei palle (impresa dei Medici), che si veggono nel rovescio de' quattrini, mentre nel ritto sta la effigie di S. Giovanni; ed è ancor proverbiale il grido de' partigiani di Casa Medici:

> Tal grida *palle palle,*
> Che farebbe *dalle dalle.*

Negli Appennini *Croce o testa;* in Bologna *A caplètt,* o *A lettra o lion,* (CORONEDI-BERTI); in Reggio d'Emilia *A lion e lettra;* in Parma *A caplètt,* o *A caroliss,* e le voci di uso sono: *bultar,* trarre la sorte; *ciamàr,* chiamare; *liss e liss,* palle e palle; *testa e liss,* santo e palle; *testa e testa,* santi; *testa e liss,* santo e palle, (MALASPINA); in Mirandola *Test' o cros;* in Ferrara *Arma e lettra;* in Piemonte *Cros e pila;* nel Monferrato *Crus e griff;* in Brescia *A crûz e Madona, A Sanmarch e Madona;* in Milano *Cros o lettera,* (CHERU-

[1] Intendi che il Ministro di Napoli Luigi de' Medici (1759-1830) sbagliò nel giuoco, ed il re Borbone non può più altalenarsi.

BINI, I, 215 e 369); in Venezia *Testa o Madona*, o *Marco o Madona*, dalla effigie di S. Marco e quella di Maria, che era nei due lati. In generale *Testa o arme*, o *Riscontra quattrini*.

Vedi anche per questo giuoco in Italia: MAYNE REID, *Il Dito del destino*, vers. dall' inglese di G. Siciliano, cap. XXVII; Firenze, Tip. Successori Le Monnier, 1876.

Il giuoco fu già in uso presso i Romani, i quali dicevano *Caput aut navim*, gettando in aria una moneta con la testa di Giano da un lato ed il rostro d'una nave dall'altro (Plinio, *H. N.* XXXIII). Di qui la testimonianza di Aulo: *Aes ita fuisse signatum hodieque intelligitur in aleae lusu, cum pueri denarios in sublime jactantes capita aut navim lusu teste vetustatis exclamant.*

## 34. A 'Rriminari.

Dicesi pure *A la coppula* e *A cappidduzzu*.

Quattro o cinque si contano; chi sorte agita entro le due mani chiuse palma a palma tante monete quante ne hanno messe fuori i giocatori; indi le butta per aria o per terra. Quelle di esse che presentano il capo o la effigie son guadagnate dal giocatore, il che si dice *fari*, e gli altri chiedono: *Quantu nni facisti?* Le monete che non presentano la figura, restano per dar luogo alla stessa gettata a chi per ordine ne abbia il diritto. Se rimane una sola moneta, il giuoco non si ripete, ma la prende chi dovrebbe giocare immediatamente dopo.

Del resto, *Pattu vinci liggi*, dice il proverbio; e le condizioni che si stabiliscono prima possono mutare queste regole.

VARIANTI E RISCONTRI

Si confronti col giuoco marchigiano *A brugia*, GIANANDREA, pag. 16.

### 35. A Lisciu o rucciulusu?

Due giocatori mettono egual quantità di fondelli; uno di essi li agita nelle mani, in un sacchetto, o in un berretto, e domanda all'altro: *Chi pigghi: lisciu o rucciulusu*? (altrove *rapacciusu;* in Cianciana: *Chi pigli: serra o lisciu?*) Alla risposta, p. e., *lisciu,* butta per terra i fondelli, e se i lati lisci superano gli scabrosi, vince chi disse *lisci;* se no, l'altro.

Una variante da non trascurarsi è il seguente giuoco.

### 36. A Puntari.

Si prende un fondello e si agita entro le maniche aperte; indi si depone sul tavolo o sopra un gradino tendendolo ben coperto. Il giocatore chiede: *Chi è: serra o lisciu?* L' altro risponde, p. e., *serra,* e vince o perde secondo che venga il lato liscio o il lato scabroso.

### 37. A 'Ggibbari.

Questo giuoco si fa in due coi fondelli d'osso, che hanno quale tre, quale quattro, e quale cinque forellini. Un fanciullo nasconde tra' polpastrelli del pollice e dell'indice il fondello, e chiede al compagno: *Ag-*

*gibbami ccà: quantu pirtusa havi?* Se quegli s'appone, vince.

Altri ancora lo fanno con una moneta tirando a indovinare l'anno della coniazione di essa. Questo giuoco non si conosce dappertutto, ed ha analogia col *Giufalè* e col giuoco *Lisciu o rucciulusu?* (n. 35).

Altri giocano anche a indovinare in quale tra vari fichidindia messi in fila sia nascosto uno spillo; quanti nocciuoli siano in una nespola, quanti spicchi in una melarancia, il che dicesi:

### 38. A Tagghiari.

Uno di due giocatori pattuisce, senza pagarlo, un mucchietto di melarance o limoni dolci ecc., ne prende una, e prima di tagliarla per lo mezzo chiede all'altro quanti spicchi crede che essa abbia. Se quegli si appone, vince, non solo la melarancia tagliata, ma anche le altre, che toccherà al perditore il pagare; se no, pagherà.

### 39. A lu Lazzu.

Il *caramilaru* intreccia un filo, annodato alle due estremità, in guisa che non si possa sapere se, mettendo in uno de' suoi interspazi un dito, si sia dentro o fuori la *matassa;* per lo più si è fuori: ed il *caramilaru* vince la monetina che il fanciullo inesperto è andato a giocare.

## 40. A l' Aneddu.

Si dice anche *A la pitrudda;* in Polizzi *A la pitronella;* in Riesi *A lu jitali;* in Licata *A la badduzza;* altrove *A la chiavi.*

Un certo numero di fanciulli o fanciulline siedono per terra accostando palma palma e tutti serrandole in mezzo le gambe. Il capo-giuoco ha in mano un sassolino, o una nocciuola, o un lupino, o un anello, o un ditale, o un chiavino, e passa successivamente dall'uno all'altro giocatore per deporre nelle mani di essi l'oggetto che egli serra nelle sue; ma di fatto nol lascia se non ad un solo, pur continuando, anche dopo lasciatolo, il giuoco. Quando il turno è compiuto, tutti stanno in silenzio ed aspettazione. Allora il capo-giuoco chiede a uno di loro che indovini chi abbia l'oggetto. Se questi si appone, diventa capo-giuoco, se no, apre la mano e riceve colpi di *rumè* (vedi il giuoco *A rumè*).

In alcuni luoghi il mastro dice: *Cu' havi 'a chiavuzza,* (o *pitrudda* ecc.) *si jissi a 'mmucciari,* e chi l'ha avuta, alzandosi, va a nasconderla. Chi poi la trova, al ripetersi del giuoco fa da mastro.

Col titolo *A la chiavuzza* si fa con qualche modificazione. Invece del sassolino si depone tra le mani dei giocatori una chiave o un fuscellino che ne prenda le veci ed il nome. Il capo-giuoco dimanda a uno: *Cui l'havi la chiavuzza?* Se l' interrogato si appone, si ricomincia il giuoco; se no, paga un pegno, per il quale dovrà, con altri che abbiano egualmente sbagliato e pagato pegni, fare una penitenza.

VARIANTI E BISCONTRI

Con lievi differenze è descritto per la Toscana dal FANFANI, *Vocab. dell' uso tosc.*, p. 56, ed anche a pag. 256: *Il Cerchio*; per le Marche dal GIANANDREA, n. 14: *Il gioco dello anello*, e n. 18: *Il gioco della chiave*; per Parma dal MALASPINA: *Zugar al didàl,* in cui la fanciulla capo-giuoco mette un anello nelle mani d' una delle compagne.

## 41. A la Pitrudda.

Si posa in terra una piccola moneta di rame, e stabilito il valore in denaro o in fondelli pel quale si gioca, uno de' due, cui nel fare a pari e caffo sia toccato in sorte, vi lascia cader sopra, dall' altezza del suo petto o anche più da vicino, un sassolino. Se nel colpirla la fa capovolgere, egli fa buon giuoco, e vince il pattuito; se no, lascia la mano al compagno.

Vedi qui sotto il giuoco *A sbutareddu.*

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare a rivoltino;* in Parma *Zugar a sasslètt,* (MALASPINA).

## 42. A Sbutareddu.

Chiamasi anche *A la pitrudda.*

Si colloca una moneta sopra un piano, e con un'altra moneta o con una *ciampedda* si tira per colpirla nel mezzo e farla svoltare. Se vi si riesce, la partita è vinta; se no, il compagno piglia il posto.

## 43. **A Ciusciuni.**

Sopra un tavolo si posano vari fondelli, e chi gioca dee farli voltare soffiandovi sopra. Soffia primo chi vince a pari e caffo. Ai fondelli si sostituiva una volta il *tirdinari,* ed ora il centesimo di lira.

Richiama subito ai giuochi *A lu granu* ecc. e al *Canneddu.*

### VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Soffino* (Rigutini e Fanfani, p. 1458).

## 44. **A li Cannuzzi.**

Si fa un numero determinato di stecchini, per lo più di canna, (donde il titolo di *cannuzzi*): trenta, trentacinque, o più. Due giocatori fanno al tocco per istabilire il *'n capu* ed il *sutta*, cioè il primo ed il secondo. Il *sutta* posa un pugno chiuso sul terreno; il *'n capu* lascia cadere o getta in una volta sul pugno gli stecchini, in guisa però che essi cadendo fuori del pugno si spargano intorno ad esso senza troppo accavalcarsi gli uni sugli altri; se qualcuno ne rimane sul pugno, il *sutta* si affretta a farlo cadere sugli altri, e ritira la mano. Allora il primo con uno stecchino più lungo dei comuni comincia a rimuovere e fare saltar fuori uno per uno gli stecchini, mandandoli con un leggiero movimento di leva fuori del limite stabilito: e tanti punti fa quanti ne manda fuori, come tanti ne perde quanti stecchini non riesce a far saltare di netto a un colpo.

Dopo prende mano il secondo, al quale il primo presenta, come innanzi, il pugno chiuso. Ripete lo stesso giuoco, gettando gli stecchini, facendoli uno per volta schizzar fuori e contando. A giuoco finito, chi avrà fatto maggiori punti vincerà la partita.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana, a' tempi del MINUCCI, si usava e forse anche oggidì si usa *Giocare a te te*, che vale « Giocare con due spilli o due filetti di paglia facendoli saltar colle dita per vedere quale cavalchi gli altri. » *Malmantile*, v. III, p. 37.

## 45. A Lasagnedda.

Si gioca in molti, e ciascuno di essi fa due castelline di avellane, le scompone, e poi a forza di *'mmiddari*, cioè di dar buffetti col pollice e coll'indice, ravvicina le avellane facendole però toccare in due l' una con l'altra; se se ne toccano più di due o non si toccano punto, si fa cattivo giuoco.

Giocasi specialmente in Messina per Natale.

Sull'uso di *'mmiddari* veggasi il giuoco n. 50.

## 46. A Truzzareddu.

Si fa in due, mettendo ciascuno un fondello sul piano. Uno de' due con un buffetto dee col proprio *truzzari* il fondello del compagno. Quando il tiro riesce, guadagnasi il fondello colpito.

Talvolta si gioca con avellane, come nel *Senghetiello* napoletano. In Casteltermini è detto *A hjusciuni* (a

*xiusciuni* ?); ma i due fondelli (*capitini*) o le due monete, invece che col sassolino, si sogliono scomporre col soffio.

Vedi *A la Gaddetta*, n. 53.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli *A senghetiello*, e si fa con nocciuole (DE BOURCARD, I, p. 299). Un giuoco molto simile corre in Venezia col titolo *El casèlo*, (BERNONI, n. 93).

## 47. A lu Spangu.

In Polizzi *A lu Spanghiteddu;* in Licata *A 'ntacciari*; in Noto *A lu Sinnu;* in Messina *ô Palmu;* in Cianciana *A batti-muru;* in Avola *A 'ncuccia-muru;* in Catania *A 'ncugna-muru;* in Cefalù *A tocca-muru*, da non confondersi col noto giuoco di questo nome.

Dicesi *spangu* spanna, o *vusca* (Cianciana) bruschetta, un fuscello poco più lungo di una spanna, piccola misura stabilita dai giocatori.

Due, tre, quattro o più fanciulli si accostano a un muro o ad altro corpo elevato, tirano a quasi due metri da esso una linea, che segna la meta, il tocco, il limite del giuoco, e scavano una buca, *fussiteddu*. Indi uno di loro batte sul muro una moneta; batte l'altro, e deve accostarsi tanto alla moneta del primo quanto è la spanna, se non meno. Lo spazio entro quella misura vince. Se coglie la buca e vi resta, stravince, cioè riporta il doppio del pattuito; se oltrepassa la linea, ha la *pena*, e paga: e la sua moneta va a beneficio di chi giuoca dopo di lui.

La perdita è di fondelli o di monete.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli è conosciuto col nome di *Azzecca-muro;* negli Abruzzi e nelle Marche (De Nino, II, Gianandrea, n. 20) *A battimuro;* in Toscana *Far meglio al muro;* in Parma *A la murajoèula* o *A la spana* (Malaspina, IV, 164); a Ferrara *A batt-mur;* in Milano *A spanna, A spannetta;* in Brescia *A spana;* nel Monferrato *A bate (*Ferraro, *Cinquanta Giuochi,* V*);* in Piemonte *A' bate,* o *A la branca.* Un giuoco simile, detto *O coglilo o resta li,* descrive l' *Utile dulci,* n. IX (XIX).

## 48. **A la boccia, a cu' va cchiù luntanu.**

Due o più giocatori tirano successivamente una stessa palla o boccia di legno al muro, e lo fanno più fortemente che possono. Dove la palla rimbalza e si ferma si segna una linea. La palla che va più lontana dal muro vince.

## 49. **A la Singa.**

In alcuni comuni è detto *A mmirdazza.* Si uniscono vari, segnano uno piccolissimo spazio di terra, e si contano; l'ultimo getta in alto una moneta, e la lascia ov' essa cade ; così fa il secondo , così il terzo ecc. Quanto più si scosta la moneta dal limite segnato, tanto più si ha probabilità di vincere; e vince quella moneta che più si avvicina al centro ; quella invece che tocca il margine *fa mmirdazza*, o *mmerda* (Messina e Catania), cioè, non fa nulla. In Catania è detto

*A megghiu visula,* perchè chi s'accosta alla miglior *visula* vince; e *visula* significa mattone. In Messina i giocatori son due, e fanno due colpi per ciascuno. Misura son le dita: e riesce a miglior giuoco chi guadagna più dita di *visula* o *sbiula.*

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare a verga;* in Piemonte *Giughè a brusa;* in alcuni altri paesi *A la pianela* (SANT'ALBINO).

## 50. A Zicchittari.

In Catania son varietà del giuoco *A tuccari, A l'azzicca, A la fussetta ccu l' azzicca;* in Riesi *A zicchiettu.*

*Zicchittari*, in Avola *ziccular*i, in Messina *'mmiddari*, vale dare *zicchittati,* cioè buffetti, ed è, a quanto pare, voce onomatopeica. (Cfr. i giuochi 45, 46, 51, 52 e 56 § 3).

Si gioca in due spingendo a buffetti entro una buca per terra otto fondelli e partendo da un punto prestabilito. Chi non vi riesce con un sol colpo per ciascun fondello o avellana od altro, cede al compagno, che continua alla volta sua il giuoco.

In Cianciana si dice *a zicchittari* quando si gioca con una pallina di piombo o d'altro, che, dopo buttata senza risultamento nella buca, vi si spinge per via di *zicchittati.*

In Casteltermini la palla è una ghianda, ovvero un impasto di marna bianca (*trubbu*); e il giuoco è detto *A zicchittari cu la badda.*

Nella variante di Mazzara *A ziccareddru,* il fon-

dello o bottone è uno, ed il giocatore può darvi sopra un solo colpicino per volta accostandolo sempre più alla buca. Quando il bottone giunge fino ad essa e vi rimane quasi in bilico, la partita è vinta.

Vedi *A lu Spangu* e *A Sbatureddu*, nn. 47 e 42.

Sul valore dei fondelli veggasi il giuoco *A la Gaddetta*, n. 53.

VARIANTI E RISCONTRI

In Mirandola si fa sotto il titolo *Pidinna*, « voce usata nel modo

Pidinna pidanna,
Dentr' in tanna,

usato dai ragazzetti in certo lor giuoco, che consiste nel procurare di spingere entro certe buche o circoli, apposta preparati, una moneta, un'animella *(anma)* o simile, spingendola coll'indice un numero di volte convenuto. A Lucca dicono:

Bedina, bedana,
Va in la tana. »

(MESCHIERI, p. 164). Il buffetto, cioè il « colpo che si dà con un dito accomodato in guisa di molle al dito pollice, lasciandolo scoppiar con violenza al luogo dove si vuol colpire », nel Parmigiano è detto *pinghela*, o *rana* (MALASPINA, III, 291).

Un giuoco simile, fatto con le monete, in Milano dicesi: *Giugà a bon spill* (CHERUBINI, IV. 276).

## 51. A la Fussetta.

Il giuoco della *Fussetta* o del *fussettu* si fa colle avellane in tempo delle feste natalizie, e prende il nome anche di *Jocu a li nuciddi*.

Si fa ordinariamente con otto avellane, alcune volte con sedici, di rado con sole quattro, e di queste una metà vien posta da chi *tira*, l'altra metà da chi *duna*. Vince chi ne introduce nella *fussetta* (buca) un numero pari, ed allora ripone in tasca la metà e prende dal compagno la nuova puntata. Se il numero è dispari, egli perde, e vanno al compagno tutte le nocciuole, e questi prende mano nel gettare. Nel caso che le nocciuole entrino tutte nella buca, o che non ve n' entri nessuna (*fari tutta*, o *fari vacanti*) si stabiliscono patti speciali, che per ordinario si riducono a considerare come non fatta l'una e l'altra gittata (*nun si fa valiri*).

Alle volte questo giuoco si fa *A la ziccula;* e in questo il giocatore dopo avere introdotto colla gittata nella buca quante nocciuole ha potuto, ha il diritto, se il numero è pari, di cacciarvi dentro le altre rimaste fuori, spingendovele per via di *zicchittati* (buffetti). Chi non riesce alla prova cede la mano al compagno, e se anche lui incespica, torna il primo, e così a vicenda di seguito. Vince finalmente chi riesce a compiere la introduzione nella buca.

Quando il numero delle nocciuole gettate riesce dispari, la precedenza nel dare *zicchittati* o nello *zicculari* (Avola), spetta alla parte contraria.

Ordinariamente si gioca alla *Fussetta* coi fondelli, coi bottoni o altro, industriandosi a farli entrare per buffetti nella buca.

Un canto popolare di corruccio contro la donna ha questa chiusura:

Si' comu la *fussetta* di Natali:
Cu' junci prima, joca a li nuciddi.

### 52. A la Badda.

V' è pure il giuoco *A la badda*, che si fa con una sola pallina di legno, la quale lanciata contro un muro deve introdursi di rimbalzo in una buca scavata a qualche distanza, o di primo acchito, o mediante la *ziccula*. Chi tira è il primo a tentar la prova dello *zicculiari:* non riuscendo, cede il luogo al compagno, e così alternatamente sino a vincere chi riesca ad introdurla.

### 53. A la Gaddetta.

Dicesi pure *A li baddi*, *A la badduzza;* in Catania *A lu traccajolu*.

Due giocatori fanno una buca per terra, che chiamano *'ddetta, addetta, gaddetta, agghietta,* prendono otto pallottoline di legno o di cocci arrotondati, od otto avellane, e si contano. Il giuoco consiste nel far entrare quanto più si può di esse pallottoline entro la buca, lanciandovele tutte insieme o alla spicciolata, da un certo tiro (detto *mercu*), che non superi i tre passi.

Prima di cominciare il giuoco si stabilisce la maniera di giocare e di lanciare le palle, la quale varia nelle forme che seguono e che sono altrettanti sotto-giuochi d'uno stesso giuoco:

1° *A tutti ottu, a cu' fa unu.* Consiste nel gettarle tutte otto in un colpo, facendone entrare solo una nella buca.

2° *A prima sei e dipò' dui*, o *Prima cincu e dipoi*

*tri*, ecc. *a cui fa paru* (o *sparu*). Consiste nel gettarne prima sei e poi due, o prima cinque e poi tre, per fare un numero pari o dispari.

3° *A dui a dui*, o *A una a una, a cu' fa cchiù assai.* Consiste nel gettare a due a due o ad una le palle, vincendo quello de' due giocatori che ne faccia entrare di più nella buca.

4° *A dui a dui,* o *A quattru a quattru,* o *A tutti ottu, a sei n' palazzu.* Si gettano a due o a quattro per volta o tutte insieme le palline, badando a non farne entrare più di cinque se si vuol fare buon giuoco e non ceder la mano al compagno. *Jiri 'n palazzu,* infatti, in Marsala *tracuddari, fari tracoddu,* frasi passate in altri usi della vita, significano uscir di numero, eccedere, e quindi perdere.

5° *A passa-tridici a la fussetta.* Si tira due o tre volte le palle, delle quali solo tredici devono entrarne nella buca. Chi per tre volte di seguito o interrottamente fa 13, vince. Vale per 13 un numero inferiore, come 9, 10, 11, quando l'altro giocatore non lo supera o quando fa più di 13.

Quando i due giocatori sorpassano il 13 o fanno entrambi un numero pari, non vince nessuno. Essendo 8 le palline, non può farsi 13 se non in due o tre tiri, ma non è lecito farlo in quattro. Chi nel secondo tiro fa un numero a cui gli convenga fermarsi, gitta le palline in terra senza mandarle nella buca.

Si ravvicini al giuoco *A passa-tridici cu li manu* (n. 26).

6° *A Milazzu.* Gettando a due a due le palle, se ne

devono fare entrare sette nella buca. Perde chi lo oltrepassa, vince chi più si avvicina al sette, se chi ha giocato prima ha sorpassato il sette o ha fatto meno del sette.

Questi giuochi 5 e 6 si fanno particolarmente a Mazzara.

7° *A sparu o paru.* Chi *tira* le palle domanda al compagno: *Sparu o paru?* E quello, p. e.: *Sparu;— E io paru,* risponde il tiratore; e getta tutte otto le palle nella buca. Se le palle che entrano nella buca sono dispari di numero, vince il compagno; se pari, vince lui.

Qualche volta, per una modificazione del giuoco, chi non ha fatto entrar tutte nella buca le pallottole, deve farvele entrare per via di buffetti (*zicchittati*) una alla volta. Ma per questo vedi *A zicchittari.*

Qualche altra volta si giuoca non già con palline ma con nocciuoli d'albicocche (*all'ossa*). Da ciò il modo proverbiale siciliano: *Va joca all'ossa, ca la 'ddetta sedi* (va' a giocare agli *ossi*, chè la buca è in riposo), col quale cerchiamo di liberarci d'un importuno, d'uno sciocco, d'uno sfaccendato, il quale ne sballi delle marchiane o ci rompa le scatole. (Vedi i due giuochi *A un ossu pigghia deci* e *A lu granu supra la nuci*, nn. 61 e 65.

Quando il giuoco delle pallottoline si fa in molti, va così. V'è un capo-giuoco che *arma la jucata* o *lu jocu;* costui si chiama, in generale, *Casa* (forse corrotto da *cassa*), ma talora *Mamma* (Chiaramonte), ed invita qualcuno a *pigghiari ba*[illegible]

un certo capitale sia in centesimi, sia in fondelli o bottoni di calzoni, capitale tradizionale ne' fanciulli, che non perde mai valore nè passa di moda o di pregio. Notisi che i cosiddetti *funnedda* o *capitini* (fondelli), vengono computati così: uno, un *granu;* due, *du' grana* o *un bajoccu*; cinque *un tariolu*. I fondelli con un solo foro, che servono di anima a' bottoni, son considerati come falsi di fronte a quelli più piccoli con tre o cinque fori. I fondelli di metallo non valgono. I compagni puntano ciascuno una somma: un grano, p.e., un bajocco, un tarì; tutto computato, la *Casa* è liberissima di far *tirare* quanto vuole, sia più, sia meno di quanto si trova depositato, sicura di aver a vincere. Dice dunque a chi ha prese le palle, quasi ammonendolo: *Co'è cincu grana;* e gli chiede se vuol *tirare*. Il compagno accetta e *tira* colle condizioni prestabilite sul numero delle palline da dover far entrare nella buca. Questo si chiama *A parari;* perciò basta mandar dentro un numero pari di palline per fare buo n giuoco.

Se egli vince, *tira a tutti,* (tira tutti), e riceve la somma puntata, rilasciando alla *Casa* il tanto per *unza;* se perde, pagherà, e lascia la mano; e così la *Casa* darà a ciascuno il doppio di quello che han puntato. Qualche giocatore s'accorda con la *Casa* in questo: che nessuno dei due debba esigere l'uno dall'altro il prezzo della vincita: e ciò si dice *Jucari a guardacumpagnu.*

Può accadere che la somma puntata o rivelata dalla *Casa* sia esorbitante per chi tira, e allora questi si ri-

fiuta a tirare, od accetta a patto che gli si ribassi, tanto che non lo si impoverisca d'un colpo. Avviene che in queste smozzicature la *Casa* guadagni anche più di chi tira, ovvero, se è arrischiata, perda sino a *fallire*.

VARIANTI E RISCONTRI

Corrisponde a' seguenti giuochi delle varie province italiane: *Alla fossa* di Napoli; *Alle buche* di Toscana; *A ginagianna* di Milano (CHERUBINI, II, 220); *A buza*, o *A buzzèla*, o *A buzèle*, o *A predèla* di Brescia; *Al busi* o *Alla busa* del Parmigiano; *Al ciot* del Piemonte; *A le buse* di Venezia (BOERIO) e di Padova (PATRIARCHI); ma si fa con più buche, nelle quali si mette del danaro, che vince colui che vi manda dentro nocciuoli di pesca.

## 54. A li Pisuli.

Sempre che sia fatto con le *pisuli*, il giuoco è detto in Acireale *A pìgghialu*, in Catania *A la pìgghiula*, in Caltanissetta, Riesi e Casteltermini *A petra pigliari*, in Avola *A piggiari* (a pigliare), in Messina *A pitrùdduli*, in Chiaramonte *A li pitrèdduli*, in Girgenti *A pitranta*, in Comiso *A petranndru* (a pietra in aria), in Modica *A scaggia all'autu* (a scaglia in alto), in Marsala e Mazzara *A 'u baddru*, in Cianciana *A li vasti* (*vasta*, sassolino), in Noto *Ê picci* (id.), in Siracusa *Ê novi â mamma*, e si giuoca in quattro con nove *cuticchineddi*, cioè sassolini. Diconsi *pisuli* otto o sedici pezzettini di mattoni arrotondati, ovvero nocciuoli di pesche od altri corpi consimili. Due fanciulli fanno a pari e caffo, e chi vince prende le *pisuli*,

le mette tutte nel cavo delle mani insieme, e le getta in alto capovolgendo le mani per raccoglierle, al loro cadere, sul dosso. Quelle che raccoglie torna a gettarle per tornarle a ricevere nel cavo. La valentia sta nel farne cadere il meno possibile la prima volta, e nel non farne cadere nessuna, la seconda. Quando il giocatore è riuscito a questo, prende tutte le *pisuli* rimastegli e le mette in serbo. Per ricuperare quelle cadute ne prende una delle conservate, la getta in alto, ed intanto che afferra l'una, prende le due che giacciono per terra, e con esse alla mano coglie al balzo quella già lanciata in alto. Tutto questo, fatto colla massima agilità e destrezza, è detto in Marsala *la Sarda.* Quando le *pisuli*, nel capovolger delle mani, cadono l'una sull'altra e voglionsi separare, debbono prendersi non con la mano ma coi denti o con le labbra. Sarà la partita compromessa se egli toccherà le *pisuli* senza tòrle su di netto, e perduta se le sue *pisuli* saranno in minor numero di quelle che ricupererà il compagno quando verrà la sua volta. La perdita potrà essere di quel che si è stabilito avanti; ma per lo più si riduce a una delle tre seguenti penitenze da farsi dal perditore:

1° Il perditore rigonfia la bocca, ed il vincitore gli dà un numero determinato di leggieri sgrugnoni, che si dicono *gargiuna.*

2° Dei colpetti a un lato del naso, detti *pipati* (Palermo), o *nasati* (Chiaramonte). Questi si danno col secondo e col terzo dito uniti insieme.

3° Qualche *zicchittata* sul pomo d'Adamo. *Zicchit-*

*tata* è già detto, è il colpo d'un dito che scocchi di sotto un altro dito, e si dà con l'unghia (*buffetto, biscottino* de' Toscani. Cfr. n. 50).

4° Il perditore posa la mano in terra; il vincitore gettando in aria una *pisula,* dà tanti colpi su di quella quante sono le *pisuli* che egli ha vinte, o qualche pizzicotto. Il colpo dev'esser dato prima che cada la *pisula,* che il vincitore deve afferrare in tempo. Questa varietà in Messina è detta *Ê basisi.*

Del giuoco *A li pisuli* lasciò un breve cenno nel secolo XVIII Fr. Pasqualino. (M. PASQUALINO, *Voc. sic.* IV, 124). Pei *Riscontri* veggasi il seguente giuoco.

## 55. A Spumposta.

Modificazione del giuoco delle *psiuli,* la *Spumposta* si fa in tutta l'isola con soli cinque sassolini. Il giocatore li getta tutti e cinque a terra, e presone uno e dicendo *spundunu*, lo lancia quattro volte in aria, prendendo ad uno ad uno tutti gli altri rimasti pria che questo gli ricada nella mano. Nuovamente li getta tutti a terra, e dicendo *spundui*, e lanciandone uno per due volte in alto, prende a due a due i quattro rimasti simultaneamente alla ripresa del sassolino lanciato.Replica il getto per la seconda volta dicendo *spuntri*, e lanciando, al solito, l' unico sassolino per due volte, deve prendere dei quattro di terra dapprima uno, poi gli altri tre ad un colpo. Finalmente dicendo *spumposta*, deve prendere in unica volta con l' uno lanciato tutti e quattro i rimanenti. Se non riesce a

compire esattamente la quadruplice prova, egli perde, e *prende mano* il compagno. Ove però vi riesca, sottopone l'altro alla seguente penitenza.

Fattagli posare sopra un piano la mano aperta, distribuisce i cinque sassolini sulle estremità delle cinque dita, aventi ciascuno un proprio nome; poi prendendo quello del pollice e lanciandolo cinque volte in aria e cinque volte ripigliandolo nella caduta va battendo col dosso della sua mano sul dosso di quella del compagno, e intanto per ciascuna volta che lo getta ripete:

*Ciocca* cacata,
Nun cacari ova
Sina ca veni
Lu nunnu di fora.
'Mprestami un pani
Quantu vaju fora.

Poi prende il sassolino dell'indice, e replicando lo stesso getto e la stessa ripresa, batte cinque volte sulla mano del vinto con la palma della sua, dicendo:

*Murtaru* unu,
Murtaru dui ecc.
Murtaru cincu,
'N jucari cchiui,
Cà sempri si' vintu.

Segue la stessa cosa col sassolino del dito medio, battendo sulla mano del compagno col pugno chiuso, e ripetendo:

*Pistuni* unu,
Pistuni dui ecc.
'N jucari cchiui ecc.

Fa lo stesso col sassolino del dito anulare grattando la mano del paziente e dicendo:

*Grattalora* una,
*Grattalora* dui, ecc.
'N jucari cchiui ecc.

Finalmente facendo lo stesso col sassolino del mignolo e lisciando ripetutamente, coll'indice della sua, la mano del compagno come per rinfrescarla, dice:

*Rifrischeddu* unu,
Rifrischeddu dui ecc.
'N jucari cchiui
Cà sempri si' vintu.

Questa è la forma comune raccolta in Avola, e confermata nelle varie province della Sicilia.

Più semplice è la variante di questa penitenza in Noto e in molti altri luoghi compreso Palermo.

Le parole di Noto son queste: *puntaluoru unu* ecc. pel primo sassolino lanciato e per la prima puntura data; *carragghiau unu* ecc. pel secondo sassolino, col pizzicotto; *lattarula unu* pel terzo, col grattamento della mano; *pistuni unu* pel quarto, con un colpo; *arrifrischeddu unu* pel quinto, con l'accarezzamento della mano. In Casteltermini: *Acidduzzu, carcarazza, jocca arraggiata, arrifriscu pistuni.*

Si comprende che la penitenza cominciata con le punture e coi pizzicotti, si fa più mite fino alla carezza (Noto).

Nella Contea di Modica la penitenza più in uso è questa: il perditore posata la mano in terra riceve cinque manate (*scattioli*) dal vincitore, il quale canta:

Pirripizzìu
Mi lu manciu iu,
Pirripipianciu,
Tu t' 'a 'ggiutti.
E iu m' 'u mànciu.

In Cianciana il perdente riceve le *scaffati*, cioè mette il braccio teso e la mano aperta, ed il vincitore gliela batte con ambe le mani distese. Bisogna osservare che nel cominciare il giuoco in Casteltermini si *sfaci* dando il dosso o la palma di una mano, mentre in Cianciana si *sciaci* col dosso di una mano, o colla palma di ambedue.

Nella stessa Cianciana poi ed in molti altri comuni dell'isola si fa il seguente giuoco chiamato *A Cincu*.

VARIANTI E RISCONTRI

In Terra d'Otranto *A cuntrice,* o *Pàllice*, o *Rùnchiulo* (Lat. *Aruncolus*), tutte varietà dello stesso giuoco (DE SIMONE, loc. cit.): in Biceglie *'U sciàuch de la rugne;* in Toscana *A' cinque sassi a ripigliare,* varietà dell'altro più generale *A ripiglino* e *A sbrescia (Malmantile,* II, p. 72); nelle Marche *A breccetta* GIANANDREA, n.28); in Parma *A garén* (MALASPINA); in Brescia alcune varietà *A brùz*, *A pasadigg, A broesch ;* in Milano *A bagnetta* e *A pedinna* (CHERUBINI, II, 200); in Venezia *A galina porta in ca* (BERNONI, n. 73), ed una varietà *A maneta* (BOERIO); in Piemonte *A viraman* (SANT' ALBINO).

Il *Ripiglino* era usitatissimo tra' fanciulli greci, che lo dicevano πεντάλιθα, perchè si eseguiva con cinque sassolini, o aliossi (Giulio Polluce, lib. 9, c. 7). Presso i Latini *Occellata*, come dicono Varrone e Svetonio.

Una bella descrizione del giuoco diede nel sec. XVII Rodrigo Caro e testè Rodriguez Marin, *Cant. pop. esp.*, t. II.

### 56. A Cincu.

Si gettano cinque *vasti* (sassolini) in terra: il giocatore ne prende una, la lancia in aria, e deve tòr su una di quelle che sono in terra per ricevere con essa nel cavo della mano quella lanciata in aria; questa operazione la ripete per le altre tre *vasti* che sono in terra.

Nella seconda operazione, in quello che lancia la *vasta* in aria, deve prendere a due a due le quattro rimaste in terra; nella terza, deve prenderne prima tre, poi una; nella quarta, tutte e quattro ad un tempo; nella quinta, il giocatore col pollice e l' indice della sinistra forma un arco poggiato a terra; lancia la *vasta*, intanto che con la destra fa passare sotto l'arco una o più *vaste*, e tante volte finchè il terreno non rimanga sgombro. Nella sesta, il giocatore, lanciata in aria la *vasta*, prima di ricever questa, dee lanciarne una terza mentre riceve la prima, e ricever la seconda mandando la quarta: prova di molta agilità e destrezza. Lanciando la prima *vasta* egli dice:

> Ogliu cata ogliu,
> Va' 'ccàttami *un granu* d' ogliu.

Lanciando la seconda:

> Ogliu cata ogliu,
> Va 'ccàttami *durana* d' ogliu.

E cosi *trì grana*, *quatturrana*. Questa sesta maniera di giuoco è detta *Ad ogliu cata ogliu*, (parlata di Cianciana).

Nella settima operazione, manda in alto per quattro volte la *vasta*, striscia a terra coll'indice e ripete ciascuna volta: *Pisci unu, pisci du', pisci tri, pisci quattru.*

Nella ottava manda in alto per le stesse quattro volte la *vasta,* e ciascuna volta striscia per terra l'indice ed il medio e dice: *Sarda una, sarda du', sarda tri, sarda quattru.*

Nella nona, lanciata la *vasta* in aria, dee raccattarne una per terra e mandarla nella *pitturina,* cioè tra il petto e la camicia che si tiene aperta. Così si fa per la seconda, terza e quarta *vasta.*

Ciascuna di queste nove parti del giuoco devesi ripetere (*incredibile dictu!*) cinque volte per una, sicchè ogni operazione si esegue cinque volte di seguito. Se il giocatore ha avuto la fortuna di compiere felicemente queste nove operazioni, passa alla decima: la penitenza al compagno, che consiste nel lancare una alla volta le cinque *vaste,* e dando per ognuna alla mano di quello aperta a terra un *pizzuluni*, pizzicotto: penitenza mite pel perditore, di poca soddisfazione pel vincitore, ma pericolosa per costui, giacchè se egli lascia ricadere per terra, senza poterla cogliere al volo, la *vasta;* se egli stanco, *scaca*, paga lui, cioè dee metter lui la mano sotto, e ricevere i pizzicotti che a lui rimane a dare il perditore; donde accade che di tante difficili operazioni ben riuscite altri colga il frutto, siccome avviene spesso nella vita.

Il lettore s'accorge facilmente che di tutti i giuochi fanciulleschi questo è il più lungo e forse il più difficile e delicato.

### 57. A lu Truzzu.

In Trapani *A truzzari.*

Si fa con uova molto sode, ed ecco come lo descrive l'accurato F. Mondello (*Spettacoli e feste popol. in Trapani,* p. 23; Trapani, 1882):

I giocatori « convengono in prima a provarsi scambievolmente le uova tra' denti, per saggiarne la consistenza della scorza o la fragilità. Convenute le parti, non senza qualche passeggiero scalpore si provano in questa maniera: Uno di essi stringe in pugno l'uovo, e l'altro vi batte su, con una delle estremità del proprio uovo, detta o *di punta* o *di culu.* Se uno dei due si rompe, l' uovo rotto diviene proprietà di chi ha vinto al giuoco... Alcuni giovani mettono entro il sale delle uova per indurarle e superare gli emuli. »

Il fondo di questo giuoco è il medesimo del seguente.

VARIANTI E RISCONTRI

L' annotatore delle *Satire* di Settano, alla VIII[a] del lib. II, p. 332, vol. 2°, così ricorda questo giuoco: « Eadem plebs ludum hunc vocat peculiari suo idiotismo *giocare a scoccietta.* Sic autem luditur ut ovum ovo supponatur, et ex pacto invicem collidantur, cui ovum durius minime frangitur victor remanet. Inde ex victoria lucrum ovum ipsum». Settano, come si sa, fu Ludovico Sergardi (1660-1726), che descrisse i costumi specialmente di Roma al suo secolo.

Su questo stesso giuoco vedi Seb. Pauli, *Modi di dire toscani ricercati nella loro origine,* p. 291, n. CLXXXIX. In Venezia MDCCLXI.

In Toscana *A scoccetto* o *A scoccino* (BARBIERI, 70); in Colle di Val d'Elsa *A rompino;* in Parma *A scozzet* o *A j oèuv;* in Milano *Ai oeuv* (CHERUBINI, III, 139); in Brescia *A s-cepi;* in Venezia *Ai vovi, A cuca* o *A far cuca* (BOERIO); in Padova *A cuvare, A colpare;* in Piemonte *A j' ōeuv.*

## 58. A Ruè.

In Borgetto e Partinico *A rumè;* e anche in Palermo da qualcuno si dice pure così, come può rilevarsi dalla favola dell'ALCOZER: *La lupu vecchiu.*

Chi vuol fare questo giuoco bisogna che abbia una noce ben dura e forte; e se sia tale può provarla battendola più volte sur un ciotto molto piatto e liscio (*petra di ruè*), che ad un buon giocatore non suole mancar mai.

I venditori di noci buone a questo giuoco le gridano: *Nuci di ruè, picciotti!* e le vendono più care che le altre. La noce che i fanciulli presumono resistente a' colpi suol esser piccolina e, battuta sul ciotto, dà un suono *limpiu* (limpido) e acuto: in Borgetto si chiama *nuci rumisa* o *nuci stigghiusa* (nodosa).

Per intostire una noce da *ruè* la si tiene immersa in aceto per molte ore; l'aceto *forte,* dicono i fanciulli, dà *fortezza.* Un fanciullo che vuol giocare vocia:

Ruè
Cu cu' è gghè [1],
Macàri c' 'u figghiu d''u Re!

Trovato un altro che voglia fare a *ruè,* e accordatisi entrambi, dopo esaminate e provate reciprocamente

[1] Ruè con chi è è (chicchessia).

le noci, fanno a pari e caffo. Chi perde, adatta tra il suo pollice e l'indice e posa sur un piano sodo e duro la propria noce che va *sutta*. Chi vince vi posa *'n capu* la sua con la mano sinistra, e con la destra armata d'un ciottolo vi dà sopra tre colpi fermandosi ad ogni colpo per vederne i risultati. Se nessuna delle noci s' è schiacciata, prende mano l'altro, e ripete i tre colpi, e così di seguito finchè una non ne resti, per lo meno, fessa. In dubbio, la prova sulla *petra di ruè* decide. La noce fessa o schiacciata va al vincitore.

Le frodi sono di due modi : presentando una noce di legno con tutte le apparenze d'una noce naturale; posando la noce in guisa tale che possa eludere il colpo proprio o del compagno.

Questo giuoco si fa esclusivamente nella provincia di Palermo, dove è comunissimo in tempo di noci fresche.

Sotto forma allegorica descrisselo C. PIOLA, *Poesie siciliane*, p. 537 (Palermo, 1872). Il MORTILLARO, *Nuovo Dizionario siciliano-italiano*, 2ª ediz. (Palermo, 1853), p. 739, scrive :

« *Ruè*, voce recente inventata dai fanciulli per significare un giuoco che si fa con due noci tenute dai giocatori una sull'altra, e percotendo dall'alto la superiore, quella che non si frange vince. »

È bensì vero che i vocabolaristi siciliani anteriori al M. non registrano la voce (e quante altre migliaia e migliaia non ne omettono !); ma è certo che al secolo passato così la voce come il giuoco eran comunissimi.

VARIANTI E RISCONTRI

I *guagliuni* napoletani lo chiamano *A Riò* (DE BOURCARD. I, 300).

## 59. A la Sciddicalora.

In Riesi e Vallelunga è conosciuto col nome di *A truzzarieddu*; in Borgetto *A ruzzuliuneddu;* altrove *A ruzzulari.*

Due fanciulli scelgono un lieve rialzo a forma inclinata, e dall' alto di esso lasciano ruzzolare alternatamente una noce, o mandorla, o avellana per ciascuno, fino a tanto che una di queste non vada ad urtarne una delle altre che sono per terra.

Quando la inclinazione per la quale scorron le noci è sensibile, allora cadendo con furia ed allontanandosi dal punto di partenza, si scostano molto tra di loro, ed il giuoco dura con sempre crescente trepidazione per le noci che si giocano e che andranno a chi avrà la fortuna di fare buon giuoco.

Alla fine del turno, chi non ha più noci da mandar giù se ne piglia alcuna di terra, e così prosegue il giuoco fino a tanto che uno vinca.

In alcuni siti la prima noce che si manda giù è detta *mastra,* e lasciasi dove va a fermarsi. Indi, per ordine, ciascuno getta la sua, e si guadagnano tutte quelle che sono cadute, quando si tocca la *mastra.*

Usa anche sostituire alle noci fondelli, fave secche, e semi di carrube.

### VARIANTI E RISCONTRI

In Terra d' Otranto è detto *Li nuci;* nelle Marche *Alle noci* (GIANANDREA, 20); in Parma *A la nòsa;* in Brescia *A cantagal* e *A cochèt.*

Menziona questo giuoco Ovidio, *Nux* 77, e Valerio Marziale, come in uso presso i fanciulli romani al tempo de' Saturnali, ed un bassorilievo della collezione Ince Brundel. I Latini lo dicevano *Tabula*, perchè facevano scorrer le noci dall'alto d'una tavoletta obliquamente messa.

## 60. Ad Annasari.

Uno di due giocatori getta per terra una noce, che l'altro da un dato posto deve colpire con la sua. Se la colpisce, fa buon giuoco; se no, lascia che il compagno riprenda la sua e tiri lui su quella. Così si fa sino a tanto che una delle noci dia nel segno. Se però, non cogliendo, le due noci distino una spanna, allora chi è più prossimo a tirare, *tira ad annasari*, cioè mette la noce al naso, ed acconciandosi perpendicolarmente a quella per terra, ve la lascia cadere. Se la colpisce, vince; altrimenti deve cedere la stessa maniera di giuoco al compagno.

Questa ultima pratica è particolarmente in uso a Cianciana e Casteltermini. Vedi *A lu granu supra la nuci*, n. 67.

VARIANTI E RISCONTRI

I Toscani lo dicono *A Truccino;* i Milanesi *A Tocchetta;* i Piemontesi ed i Veneziani *A rafa* (SANT'ALBINO e BOERIO): ed è simile ad un giuoco che facevano i Greci.

## 61. A 'Nzirtari li nuci.

Tra due giocatori, uno lancia in aria una noce, e l'altro, tenendo tra la commersura di due dita altra noce, vuole e deve su questa ricevere il colpo della

noce che ricade. Se fà buon giuoco, guadagna la noce caduta; se no, perde la sua.

In Mazzara si dice *A truzzari.*

### 62. **A Bancu apertu.**

Quando si fa questo giuoco, un fanciullo che tiene banco siede per terra, e tra le gambe distese ed aperte pone un certo numero di noci, mandorle, o nocciuole, in modo che si tocchino, ed una stia sopra tutte. A queste da una distanza che si conviene d'accordo tirano successivamente altri fanciulli con una noce o mandorla. Chi le investe e ne altera la disposizione, guadagna quelle che il banco promette in premio. Chi fa banco guadagna tutte le noci lanciate di mano in mano da' giocatori che sbagliano.

Molto usato in Mazzara.

### 63. **A un Ossu pigghia deci.**

Si fa al conto, ed il primo sorteggiato fa da banco e colloca in terra un nocciuolo piombato d'albicocca. Il secondo, il terzo, il quarto ecc. de' giocatori tirano il loro nocciuolo, e chi lo colpisce è vincitore di dieci altri nocciuoli, che il banco paga di suo.

### 64. **A Murari.**

In Messina *A sparari;* a Torre di Faro *A pedi vanni;* in Borgetto e altrove *A la filera.*

Sopra un lieve rialzo di terra, in fila s'impiantano

tante noci, o mandorle, o mele, o nocciuoli di albicocche quanti sono i giocatori, o il doppio o il triplo del loro numero; e vi si tira sopra dalla distanza concordata tra tutti con una noce, o mandorla, o mela od altro. Chi colpisce e fa saltar fuori dal filare le noci ecc., che però non tocchino più la terra ov'eran posate, le prende lasciando che uno per volta tirino gli altri giocatori.

Talora il filare invece che per largo, come si suole, è fatto per lungo, in modo che a chi tira non si presentano 10, 12, o più noci, quante ne mettono i giocatori, ma una sola; quindi maggiore la difficoltà di cogliere nel segno, ma, còlto, maggiore il vantaggio di portar via di netto tutte o quasi tutte le noci, che, urtando l' una contro l' altra, facilmente si scompongono.

Questa è la forma più semplice del giuoco, ma vi sono differenze e regole che meritano di esser descritte; nè saprei farlo meglio dell'amico prof. Castelli, che me le ha comunicate.

*A li nuci 'n prima* o *'n secunna.* Quando questo questo giuoco si fa *'n prima*, ciascuno mette una o più noci, e tutte si pongono ritte entro un po' di polvere in linea retta, col vertice in su. Da questo punto ove sorgono le noci ne getta ciascuno un' altra, che dicesi *baddu* o *mastra*, a quella distanza che vuole, e tira poi l'uno prima dell'altro, secondo che è andato più lontano, da quel punto dove *la mastra* si ferma, e che segnasi con una linea, a quelle che sorgono da terra, e ne guadagna tante quante ne abbatte, se pur

gli riesce, eccetto quelle che non cadono, ma si piegano in modo che possa starvi sul vertice un centesimo. Terminato il turno, se nessuna noce è caduta, si ricomincia a tirare per ordine dal punto medesimo che si è segnato in terra con una linea; se ne sono cadute, il primo a cui spetta di giocare può ad arbitrio obbligare gli altri ad aggiungervene una o più per ciascuno, dicendo: *Mittemuci supra*. Ciò fatto, si stabilisce nuovamente il turno nel modo che si è detto, e il giuoco ricomincia.

Quando si fa *'n secunna*, disposte le noci in assetto nel modo di sopra descritto, gettano tutti la *mastra* ad un muro che sorge dirimpetto a gran distanza, ovvero ad una riga di pietre che dispongono di rincontro a tale scopo, e chi va più vicino tira prima d'un altro che è rimasto più indietro. Ciò fatto, dal muro o dalle pietre può ciascuno per ordine tirare direttamente alle noci messe su; ma per ordinario i primi, non isperando di fare un buon colpo per la troppa distanza, vi si accostano quanto più possano, per tirare poi da questo punto più vicino, dove la *mastra* si ferma, una seconda volta, a suo tempo. Gli altri però, che non hanno speranza di guadagno, quando i primi si sono abbastanza avvicinati, vi tirano direttamente. L'ultimo e non altri, quando nel corso del giuoco è caduta qualche noce, essendo egli molto lontano, e molto vicino vedendo chi gli succede, o prima di tirare patteggia con costui di partecipare al suo guadagno, o di dividersi in tutto o in parte il guadagno comune; o tira, se così gli piace, per conto suo; od obbliga tutti gli

altri ad aggiungere alle rimaste altre noci, dicendo: *Mittemuci supra;* nel quale caso ciascuno mette la sua parte, si stabilisce nuovamente il turno, e il giuoco ricomincia. Quando l'ultimo tira, e non abbatte tutte le noci, ciascuno per ordine tira a quelle che rimangono, una seconda volta dal punto dove la *mastra* si è fermata, come si è detto avanti, e guadagna quelle noci che fa cadere.

In Calatafimi si gioca in due modi: *A mettiri o A passari.*

Quando si gioca nel primo modo un ragazzo qualsiasi pone la *mastra* in terra a quella distanza che vuole, ed indi ciascuno getta la sua dal punto dove sorgono le noci. Chi va più lungi, tira poi alle noci dal punto dove la *mastra* si ferma prima di quell'altro che è rimasto più indietro. L'ultimo rinunzia, se vuole, al vantaggio di potere oltrepassare i compagni e di essere il primo, dicendo: *Facitivilli tutti,* a patto cioè di aver diritto a quelle che rimangono, ed anche a tutte, se tutti sbagliano. Quando il patto è accettato, egli non gioca, ma con l'animo sospeso tra timore e speranza aspetta che tirino tutti gli altri, per raccogliere tutte quelle che la fortuna gli concede che restino. Quando il patto non è accettato, gli restano due partiti: o di tentare, come si è detto, di oltrepassare i compagni, gettando la *mastra* alla maggior distanza, o di restare anche più indietro di tutti, un passo almeno lungi dal punto dove sorgono le noci, a cui tira a suo tempo da vicino, facendo un passo avanti; oltre un terzo partito meno rischioso, quello

cioè di oltrepassare alcuni o non tutti i compagni, e di non esser nè primo nè ultimo. Quando preferisce il secondo partito, dopochè hanno tirato tutti quelli che lo precedono, ha egli il vantaggio di unire le noci, se cadute le intermedie restino le altre separate, e di poterle guadagnar tutte ad un colpo. Terminato il turno, se ne rimangano ancora, o di accordo 'vi se ne aggiungono dell'altre, o vi si tira di nuovo, ricominciando il giuoco tanto nel primo quanto nel secondo caso, ed ha l'obbligo di mettere la *mastra* a distanza, chi è rimasto l'ultimo.

Quando si giuoca *A passari*, gettano dapprima la *mastra* ad un termine stabilito, che dicesi *passatera,* e l' uno poi tira da questa meta alle noci prima di quell'altro che ne è rimasto più lontano. Tira ciascuno alle noci e per guadagnare quelle che abbatte, e per oltrepassarle, imperocchè chi vi resta innanti perde il diritto di tirarvi la seconda volta. Quando termina il turno, e restano noci, se l'ultimo non obbliga i compagni ad aggiungervene delle altre ed a ricominciare il giuoco, vi si tira di nuovo dal punto dove la *mastra* è fermata, per ordine inverso alla vicinanza, ossia l'uno prima di quell' altro, a cui è riuscito di restar più vicino alle noci, ed eccetto coloro, che, come si è detto, vi rimasero avanti.

## VARIANTI E RISCONTRI

Dalla figura che i *guagliuni* danno alle noci il nostro giuoco è detto in Napoli *La Ripa* (De Bourcard, I, 299); in Toscana *Alla serpe*, per la forma tortuosa onde son quelle

disposte (*Malmantile*, II, 70-71); in Milano *Al cobbis*, o *A pientà* (CHERUBINI, II, 200); in Venezia *A chi fa un fa do* (BOERIO). Un giuoco simile, secondo Bulengero (c. 8), facevano i Greci ed i Latini.

## 65. A Tirari a lu munzeddu.

In Riesi ed altri comuni della provincia di Caltanissetta si conosce col titolo di *'A nuci a castieddu.*

Il *Munzeddu*, o *Munzidduzzu*, o *Casteddu*, è un mucchietto formato di quattro noci, di cui una si sovrappone a tre, che ne formano la base. Talora il *Casteddu* è di avellane o di nocciuoli d'albicocche (*Casteddu d'ossa* in Siracusa).

Uno de' due giocatori, a cui, dopo aver tutti *accustatu*, tocchi di tirare pel primo, tira, dalla distanza concordata, con la sua noce detta *pallinu* o *badda*; se coglie il mucchietto e lo scompone vince.

Vedi il seguente giuoco *A bancu apertu*, n. 62, che offre qualche differenza.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli *Le ccastella* (DE BOURCARD, I, 299); in Toscana *Alle caselle*, o *Alle capannelle*, o *Alle castelline* (vedi note al *Malmantile*, v. III, 57); nelle Marche *A castelletto*, o *Alle catastelle* (GIANANDREA, n. 20); in Parma *A parèn;* in Bologna e Mirandola *A castelett* (FERRARI, *Vocab. bologn. ital.*, 2ª ediz. p. 217, e MESCHIERI); *A càstlet* (CORONEDI-BERTI, v. I, 285); in Reggio d'Emilia *Al pèine;* in Milano *A gaslin* o *Ai pignoeu* (CHERUBINI, II, 200); in Venezia *A casteleto* (BOERIO); in Piemonte *Al castlet*. Nell' *Utile dulci*, n. XX, è descritto col titolo di *Piramidi*.

La noce con la quale si tira a guastare il castelletto dicono *pallone* i Napoletani, *coccio* o *cocciolo* i Lucchesi, *bocco* o *cócciaro* i Toscani, *butt* i Milanesi.

Secondo Bulengero i Latini usavano lo stesso giuoco dicendo *Ludere castello nucum*; ed Ovidio avrebbe descritto questo castellino in *Nuce* coi seguenti versi:

*Quatuor in nucibus, non amplius, alea tota est:*
*Cum sibi suppositis additur una tribus.*

## 66. A li Castedda.

*A li pupuluna* in Casteltermini, dove si usa specialmente per la fiera della Grazia, innanzi la chiesa suburbana di questo nome; in Borgetto *A castidduzzu*.

Si fanno in linea retta tanti mucchietti di noci quanti sono i giocatori, e chi è primo a giocare lancia la noce; se non vengono tutti scomposti, tira un secondo, poi un terzo; però ogni giocatore, scomposti i primi mucchi col motto *Mittiemu*, ha diritto di far sospendere la giocata, far aggiungere tanti altri mucchi quanti sono i giocatori, e torna al conto per ricominciare.

## 67. A lu Granu supra la nuci.

Un fanciullo che fa da banco cava un poco la terra e vi accomoda una noce dalla sua base, in modo che resti ferma e ritta, e vi colloca sopra una moneta da *due centesimi*. Vari altri fanciulli tirano successivamente a questa noce una lor noce da una distanza convenuta. Chi tira guadagna la moneta quando al colpo la noce che fa da bersaglio balza o piegasi in modo che la moneta non possa più starvi in cima.

Chi fa banco guadagna la noce del giocatore quando il colpo va intieramente in fallo. Ma se cade la sola moneta, e questa può stare in cima alla noce, la vi si rimette lasciando la noce nel proprio sito, ancorchè siasi un pochino spostata, e tira quegli a cui tocca. La noce con cui si tira per colpire dicesi *la mastra*.

Talvolta la moneta si colloca ritta dinanzi ad una buca. Molti fanciulli tirano uno dopo l'altro alla moneta con una noce o nocciuola, la quale va a beneficio di chi fa banco quando si sbaglia. Chi fa cadere la moneta, guadagna questa, o un numero equivalente di noci o nocciuole.

Chi fa banco non conserva le nocciuole che guadagna, ma le raccoglie e ripone in buca quasi a sicurtà. Fa sempre banco colui che offre al tiro una distanza minore di tutti gli altri.

Nel giuoco *A lu granu* di Riesi incastrasi in una piccola buca un *granu* (cent. 2), in modo che venga livellato col piano del suolo. I giocatori tirano uno dopo l'altro con un nocciuolo piombato d'albicocca, e chi lo colpisce lo fa suo.

Due varietà del giuoco sono *Lu Ccippu* di Casteltermini, pezzetto di legno come un piccolo agoraio, che alla base ha quattro piedi, e in alto è pari e liscio per posarvi una moneta, sulla quale si tira con le noci; e *Lu Tràri a lu soldu* (un tempo *a lu granu*) di Casteltermini e Cianciana, che consiste nel tirare con le noci sopra una moneta da una certa distanza per colpirla. E questo è un anello che lega i precedenti col seguente giuoco *A lu canneddu*.

VARIANTI E RISCONTRI

In Padova *Al bezze in su la nosa;* in Venezia *A paletto* (BOERIO) con le monete sul nocciuolo di pesca.

## 68. A lu Canneddu.

*Canneddu*, in Borgetto *cannedda*, è un piccolissimo bocciuolo di canna o un pezzettino di legno o di mattone arrotondato che si pone ritto in terra con sopravi le monete o i fondelli *puntati* dai giocatori.

Da esso prende nome il giuoco, che è detto *ô mmocciu* in Messina; *ô bigghiu* in Milazzo; *A piripiddu* in Siracusa; *A pirripilu* in Riesi; *A piriddu* in Avola; *A mastru di ciappedda* in Catania; *A martidduzzu* in Cianciana e Casteltermini; *A tollu* in Girgenti; *A tollu* o *pipitollu* in Licata; *A suzzi* (secondo il TRAINA, *Nuovo Vocab. sic.*, p. 1007) e *A zzozzu* altrove.

Vari giocatori *accostanu* (vedi la voce *accustari* a p. 22, n. 7 di questo volume). Il primo giocatore lancia sul *canneddu* una lastra, o piastrella, o moneta, o palla, chiamata *ciampedda* (Palermo), *mmocciu* o *mmuccinu* (Messina), *mastru* (Girgenti, Catania, Siracusa ecc.). Fa lo stesso il secondo e, dove nessuno dia nel segno, un terzo, un quarto. Colpito, le monete che vanno a terra toccano alla piastrella o palla che trovasi più vicina, sempre che il *Canneddu* non lo sia esso, perchè allora nessuno fa buon giuoco.

Essendo più d'una le monete possono sparpagliarsi, e toccarne al *canneddu* ed a qualcuna delle piastrelle che sono più o meno da presso.

Secondo le varie maniere di tirare nascono i modi: *A 'ntrummari*, tirando a colpire direttamente il segno; *A 'lliscicari, A sciddicari* tirando a strisciare con la piastrella li terreno. Questi modi sono comuni agli altri giuochi nei quali si tira o getta qualche cosa per colpire noci, murielle ecc.

Vedi i giuochi *A lu granu supra la nuci* ed il seguente *A gaddu e gaddina.*

VARIANTI E RISCONTRI

Nel Barese *A mast* ; in Napoli *Maste, catenella e ppastore* (DE BOURCARD , I, 301) ; in Toscana *Al mattonello*, (BARBIERI, 70), *Al sussi*, (FANFANI, 965), *Giuoco delle morielle*, (FANFANI, *Voc. della lingua ital.* p. 979), e lo ricorda il LIPPI nel *Malmantile*, c. VI; nelle Marche a *La Checca* (GIANANDREA, n. 17); in Bologna *A zacagn* (CORONEDI-BERTI); in Mirandola *A santin* (MESCHIERI, 193); in Parma *A matt* o *Al maton* (MALASPINA, III, 58); in Milano *Al tanghen* (CHERUBINI, IV, 357); in Brescia *A mistro* o *A cavreta;* in Padova *Al quarèlo;* in Venezia *Al madi* (BOERIO) ; in Piemonte *Al ticio* o *Al monet* (SANT'ALBINO); nel Monferrato *A rollino* o *brollino* (FERRARO, n. 20).

### 69. A lu Gaddu e la gaddina.

Questo giuoco, molto simile a quello del *Canneddu*, si fa così. Quattro si contano; chi sorte prima si chiama *gaddu;* chi secondo, *gaddina;* gli altri due vengono in ordine.

Il *gaddu* getta la palla in direzione del *pallinu,* una palla più piccola delle altre, e dice : *Jocu tri grana.* La *gallina* getta la palla anch' essa e dice : *Jocu dui*

*grana.* Il terzo giocatore o il quarto se avrà l'abilità di far accostare la sua palla al pallino più di quanto abbian fatto i primi due ne prende, in ragione di vicinanza, il titolo ed il diritto, chiamandosi perciò *gaddu* o *gaddina,* e pigliandosi, se quello i tre grani, se questa i due. S'intende bene che uno non può vincere più di tre grani, non ostante che la somma del giuoco sia di cinque.

## 70. A lu Tornu.

Segnato in terra un cerchio alquanto largo, che è detto *tornu* o *turneddru* (Marsala), vi si colloca nel centro una palla di legno e sopra questa le monete o bottoni per cui si gioca.

Indi con una specie di mestola, detta *pala*, dassi ad un' altra palla di legno della medesima grandezza posta fuori del cerchio ad una distanza convenuta. Quando la prima è colpita, se le monete o i bottoni balzano fuori della linea circolare, si guadagnano; se vi cadono dentro o sopra, non si perdono, ma vi si rimettono su, e gioca un altro. Se balzano parte fuori e parte dentro o sopra la linea circolare, questi ultimi non si guadagnano, e chi deve tirare appresso può rinunziarvi se così è stato convenuto, ed obbligare i compagni ad aggiungere altre monete o bottoni; nel qual caso il gioco ricomincia.

Molto usato nella prov. di Trapani, e specialmente in Marsala e in Mazzara.

La palla e la *pala* o *palisa* sono proprio quelle del giuoco *A Bocci e ravogghia.*

## 71. A li Ciampeddi, o A li Bocci.

È precisamente il giuoco delle palle o *di li bocci;* e si gioca con cocci di mattoni o di tegoli arrotondati, detti, secondo le varie parlate dell'isola, *ciampeddi, chiampeddi, chiappeddi, ciappeddi, ciappi, cciappi, cciappuli, ciampuli, ciampali, chiampari.*

Si gioca in due o in quattro: *a li cumpagni.* Colui al quale è toccato in sorte, lancia il *mastru* o *pallinu*, una muriella più piccola delle altre, e la sua muriella, procurando di accostarsi con essa al *pallinu* per quanto è possibile. L'altro o gli altri giocatori, l'uno dopo l'altro, lanciano la loro, sempre con lo stesso fine; e chi più avvicinasi al pallino vince. È notevole l' uso di non contare la muriella che si rompa nel gettarsi, perchè un proverbio dice : *Ciampedda rutta nè tira nè paga.* Ed in questo, meglio che in altri passatempi, chi perde alla prima partita suol dire che *La prima 'un è di nuddu.*

Questo giuoco è troppo comune e noto presso gli adulti perchè abbia bisogno d' esser largamente descritto in tutte le sue parti.

### VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana il *Giocare alle murielle* dee avere molta analogia col nostro giuoco; in Mirandola *Zugar al piastarli;* in Parma *Zugar al piastri;* in Brescia *Zoegà a le piate*, o *A le sgaie*, o *A sghible*; in Padova *A le piastrèle;* in Piemonte *Giughè ai palet.*

## 72. A lu Cascavaddu.

È un giuoco alle *ciampeddi* fatto coi piedi invece che colle mani, e vi prendon parte vari adagiando ciascuno sul dorso d'un piede una *giammarita* (Riesi), cioè un pezzo di mattone arrotondato, od anche due legati con un laccio, e lanciandoli col piede stesso ad una certa distanza. Vince colui che fa andare la sua *giammarita* quanto più lontano può, o chi si accosti, come nel giuoco delle *ciampeddi* o delle *bocci,* alla pietra *mastra* o *pallinu.*

Il giuoco è detto *A lu cascavaddu,* perchè gli adulti e quelli che hanno da spendere qualche soldo nel giocare lo fanno con un pezzo cilindrico di caciocavallo, e rimane vincitore chi lo mandi più avanti degli altri. Questa forma di giuoco si fa particolarmente in Caltanissetta il lunedì dopo Pasqua nel piano di S. Spirito, chiesetta a tre chilometri dalla città, tra giovani agili e vigorosi (vedi i miei *Spettacoli e Feste*, p. 227); l'altra forma, la prima, in Riesi ed altri comuni della suddetta provincia.

VARIANTI E RISCONTRI

Molto simile è *La pezza di casu*, giuoco greco-romano, che si fa tuttavia in Terra d'Otranto (De Simone, p. 566).

## 73. A li Brigghia.

Si fa con 9 cilindretti di legno (*surdati*) in Toscana *rulli, rocchetti*, rizzati a tre a tre a distanze eguali in quadrato: quel di mezzo, con scanalature circolari in punta, dicesi *re* (in Tosc. *matto*, in Piem. *bion*).

Il giuoco si fa tra due o quattro ragazzi. Si comincia ponendo in distanza il *re* e lanciando ciascuno contro di esso un rullo. Quello o quelli, il rullo de' quali si è più accostato al *re*, son primi; i rimasti più indietro sono *ultimi*, e l'ultimo degli ultimi fissa il punto da cui deve tirarsi. Quando il giuoco è tra due, l'ultimo tira dopo del primo, e così successivamente. Essendo tra quattro, comincia a tirare il primo dei primi; poi il primo de' secondi; poi il secondo dei primi; poi l'ultimo degli ultimi, e così a vicenda sino alla fine: e tanto i primi quanto gli ultimi son separati *compagni*. Il giuoco ordinario consiste nel far cadere in più volte con una grossa palla di legno 24 rulli precisi: oltrepassando quel numero si tracolla (*si va 'n palazzu*, o *si fa tracoddu*); i punti fatti si accorciano a 18, ed è permesso tentar di nuovo la sorte per guadagnare gli otto mancanti, a meno che la parte contraria non giunga prima a compiere il numero. Lanciata la palla, sia che essa tocchi i rulli, sia che si fermi a distanza, è permesso lanciarla una seconda volta dal punto ove fermossi, ciò che dicesi *ribàttiri*. Chi riesce a far cadere esclusivamente il *re* al primo tiro, vince la partita. (Mazzara).

In Messina e altrove si gioca *A brigghiu paratu* o *A lu brigghiaru*, mettendo sopra un rullo solo tante monete quanti sono i giocatori, e tirandovi sopra col *mmocciu*.

Modificazione dello stesso giuoco è quello che dicesi *A faddu* (Avola), e che consiste nel non esser lecito ribatter la palla, se il tiro da lontano vada a vuoto.

Altra modificazione è il giuoco *A sbricciàri* (Avola), che si fa con 6 rulli, invece che con 9, disposti in due linee ad eguale distanza come nei precedenti. Gli altri si adoprano in luogo della palla per lanciarli contro i 6. Anche in questo non è permesso ribattere; però la distanza del tiro suole stabilirsi più breve.

Questo giuoco ha dato origine alla qualificazione di *Re di brigghia*, solita applicarsi a persona da nulla, come in Toscana si dice: *Tu sei senza numero nei birilli* (LIPPI, cant. 4). *Scunzari* o *Guastari li brigghia,* figuratamente vale sconciare, guastar le uova nel paniere.

VARIANTI E RISCONTRI

*Imbrillus* nel dial. merid. sardo, *ònzulus* in Ogliastro; in Roma *Ai billi;* in Lucca *Ai birolli*; in Toscana *Ai rulli, Ai rocchetti;* in Brescia *Zoegà ai sû*; in Padova, Venezia (PATRIARCHI) *Ai zoni*; in Parma *Zugar j omèn;* in Piemonte *Giughè aj' omet*, o *Ai bie* (SANT'ALBINO, p. 245) nel Monferrato *Giuoco dei birilli* (FERRARO, *Cinquanta giuochi,* XXVII.

Notisi che i *rulli* o *rocchetti* sono d'ordinario più alti e più grossi.

Se l'antico giuoco siciliano detto *Rundolo* o *rullo* è proprio questo de' *brigghia*, le *Consuetudini netine,* n. 53, proibivano che codesto giuoco si facesse nella città di Noto.

## 74. **A la Morti** o **A Quartucciu.**

Si gioca in due, in tre, in quattro, secondo le circostanze, nel seguente modo:

Si fa capo a un posto dove sia una di quelle grosse o lastre forate, che nelle pubbliche vie coprono i bottini o ricettacoli d' acque o d'altre sozzure ; lastre a

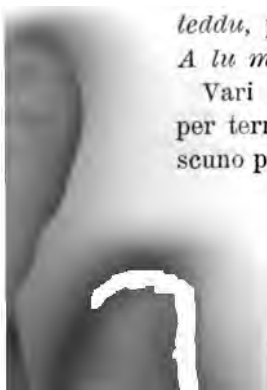
fori tondi (stelline) che si dicono comunemente *morti* (morte). I fori per lo più son cinque: quattro in quadrato, uno nel mezzo, press'a poco in questa forma:

Quando la lastra ha due o tre specie di feritoie della presente figura:

allora si stabilisce per *quartucciu* una delle aperture convenuta tra' giocatori. Il fanciullo, a cui è toccato in sorte di giocare primo, dalla meta lancia verso la *morte* una palla o una melarancia; se questa non va a fermarsi ad uno dei buchi, fa cattivo giuoco; se si, vince. Vince la parte sua, cioè si affranca, se va ad uno dei fori esterni, ed allora dice: *'U miu*, cioè: Ho vinto il mio. Vince tutti se va nel foro di mezzo. E questo è far *quartucciu*, altro nome che il giuoco prende in Palermo.

### 75. A li Caseddi.

Dicesi anche *A li gaddetti;* in Mazzara *A l'arancileddu*, perchè si gioca con una melarancia; in Prizzi *A lu mazzuni*.

Vari ragazzi fanno tante buche (*caseddi* o *gaddetti*) per terra quanti sono essi di numero; e prendono ciascuno per sè quella nella quale fanno entrare una palla

di cenci o di borra, una melarancia verde od altro corpo rotondo ed elastico. Fatto al tocco, chi sorte, alla presenza di tutti i giocatori fino ad uno, altrimenti il giuoco non va, manda dalla meta la palla in una delle buche: ed il giocatore a cui appartiene la buca nella quale entra la palla afferrandola subito lo scaglia addosso ad uno de' compagni, che fuggono. Se lo colpisce, fa buon giuoco, e nella buca del colpito va messo un sassolino, o un nocciuolo di carruba o altro come segno e punto di demerito. Questo segno è detto *annu* (anno). Se non colpisce nessuno fa mal giuoco, ed il sassolino va messo nella sua buca pel colpo a vuoto (*'n vacanti*), come può esser messo nella buca di quel fuggitivo che si nasconde affatto e non mostra almeno un braccio a' colpi del tiratore. Chi è più sollecito a raccoglier la palla, ne diventa padrone, e va a gettarla lui nelle buche.

Quando i sassolini deposti in una buca sommano da cinque a dieci secondo i paesi i quali si gioca, quel giocatore *mori* (muore), e la sua buca si copre di terra. Così si fa ad una per volta con le buche degli altri; finchè, rimasto vivo un solo, il più destro, agile e fortunato, costui dà a tutti, uno per uno, la penitenza. E la penitenza è questa. Ciascuno de' perditori lancia ad una certa distanza la palla, e appoggia il dosso della mano al muro; il vincitore raccoglie la palla, la getta tre volte per terra, e accostatosi così al muro, la tira per tre volte di seguito con tutta forza sulla mano stessa, *a la merca,* mirando a colpirla. Il paziente, quando vede la mala parata, la sottrae al colpo.

La medesima pena subiscono gli altri perditori.

In Prizzi, per far la penitenza, tutti i giocatori si tolgono il berretto e lo mettono sulla mano del perditore, il quale stende il braccio e poggia la mano così insaccata al muro. Chi ha più punti tira con la palla un certo numero di volte sulla mano, ed a misura che si tira, ciascuno riprende il suo berretto; di guisa che tirando l'ultimo, rimane sulla mano del paziente il solo berretto dell'ultimo tiratore.

In questo giuoco non è mai troppa la destrezza e l'accorgimento; perchè, se un giocatore, per paura di esser colpito, fugge innanzi tempo, chi getta la palla, la fa andare sulla buca di quello, così che non solo gli altri ma anche il tiratore ha il tempo di fuggire e andar fuori tiro. Parimenti, chi getta la palla e riesce a farla entrare nella propria buca, è sollecito a lanciarla e se abile a colpire uno de' compagni, non corre nessun pericolo, e provoca risentimenti e recriminazioni.

A nessuno sfuggirà la parte simbolica di questo giuoco.

È superflua la descrizione del giuoco al *balluni*, nel quale i vari giocatori si palleggiano l'un l'altro una palla bonciana, e la colgono al balzo adoperandosi a non lasciarla cadere mai per terra.

Veggasi, del resto, il giuoco *A la Balluni* al n. 82.

VARIANTI E RISCONTRI

Il nostro giuoco, meno la penitenza, è stato descritto per Calabria e Napoli sotto il titolo di *Fussetta;* in Toscana delle *Buche,* nel Monferrato delle *Pietruzze* (Ferraro, *Raccolta*, n. 8). Un giuoco simile hanno i Pistoiesi sotto il titolo di *Bedo* (Fanfani, 125).

LA NNÈCHIA ô PALASU
Fototip. Bugliarelli — Palermo

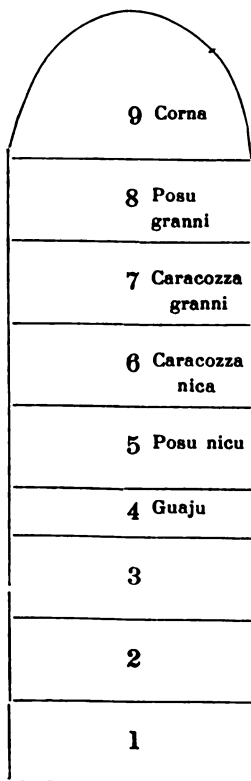
## 76. A Nnicchia ô pàlasu.

(*Con tavola*)

*La Nnicchia* in Palermo.

| |
|---|
| 7 Morti |
| 6 |
| 5 |
| 4 |
| 3 |
| 2 |
| 1 |

In Licata, Alimena ed altri comuni *A paradisu;* in Mazzara *A Franza;* in Girgenti *A strittula;* in S. Giuseppe Jato *A sciancarella;* in Piana dei Greci a *Nichi* o *Nichin.*

Si segnano sopra un impiantito due linee longitudinali, un paio di metri distanti l'una dall'altra, e poi si chiudono e dividono con linee trasversali, tanto da formarne da 7 a 9 *nicchie.* Due ragazzi preparano un piccolo disco come una muriella, detto *pàlasu,* e in Alimena *cciàmpula,* fanno al tocco, e chi vince, divenuto padrone del *pàlasu,* primo lo getta nella prima nicchia; salta con un piede entro la nicchia, tenendo l' altro sospeso, e caccia fuori il *pàlasu;* lo rigetta alla seconda, e salta dalla prima alla seconda nicchia, donde scaccia una seconda volta il disco. Così fa alla terza, alla quarta, alla quinta fino all'ultima, che si chiama *Morti.* Fino alla quarta nicchia egli non può riposarsi mai, dovendo stare sempre sur un piede; dalla quinta in poi gode di potersi riposare, e tirarsi coi piedi il *pàlasu* nel centro, così che possa più agevolmente colpirlo. Se il *pàlasu*

è lanciato in luogo non proprio od opportuno, se esce fuori dello scompartimento, di lato, se va a toccare una delle linee che chiudono o dividono le nicchie, se il giocatore tocca egli stesso col piede quelle linee, o si riposa ove non deve: in tutti questi casi dee cedere il *pàlasu* al compagno, il quale farà nè più nè meno di quello che ha fatto il primo, guardandosi però dal cadere ne' suoi falli. All'ultima nicchia si perde il diritto di riposarsi, perchè venga resa più difficile la vittoria.

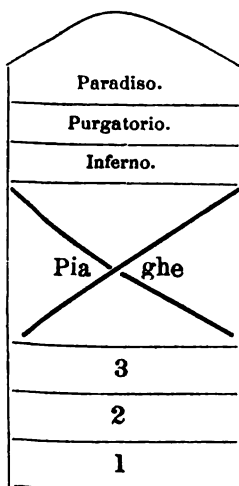
In Mazzara, come si vede dalla qui unita figura, gli scompartimenti sono 9, e l'ultimo è a semicerchio. Il quarto scompartimento, largo più della larghezza d'un piede, chiamasi *guaju*, il quinto *posu nicu*, il sesto *caracozza nica*, il settimo *caracozza granni*, l'ottavo *posu granni*, il nono *corna*. Si può riposarsi e prender lena a *posu nicu, posu granni* e *corna*.

Quando il giocatore è uscito a salvamento, ha vinto la partita e va a cavalluccio al perditore, turandogli gli occhi. Il perditore, così bendato e carico, rientra nella nicchia, e dee andare tentoni ad urtare coi piedi il *pàlasu* che vi ha messo ritto

il compagno, all'ultima linea dell'ultima nicchia, e uscirne solamente dopo che lo abbia abbattuto coi piedi. Questo si chiama *Lu cavallittu*. (Cfr. il seguente giuoco n. 77).

La nostra tavola in fototipia rappresenta il giocatore alla 6ª nicchia (n. 1), in atto di cacciare col piè sinistro il *pàlasu* alla 5ª, mentre il compagno (n. 2) acchinato in avanti, ed altri tre spettatori dall'uno e dall'altro lato delle nicchie, stanno a vedere se egli faccia o no secondo regola.

VARIANTI E RISCONTRI

*La Campana* (Marche)

In Biceglie si gioca col titolo *La Campana*; in Toscana *A truccino;* in Colle di Val d'Elsa *La settimana*, ed i sette quadretti hanno ciascuno il nome d'un giorno della settimana; altrove *A terra del mio monte;* nelle Marche *La Campana* (GIANANDREA, n. 32); in Reggio d'Emilia *La campana;* in Parma *Al mont* o *mond*, e le voci usate sono *A pe zopett*, a piè zoppo: *A posar il pe*, a posar piede: *brusia*, proda: *camra*, camera: *mond*, monte: *piastra*, piastrella: *strètt*, stretto; in Milano *El mond* (CHERUBINI, III, 184); in Bergamo *El mond* (ROSA, p. 181, 2ª ediz.): in Brescia *Al mont;* in Venezia *El campanon* (BOERIO e BERNONI, n. 92); nel Monferrato *Disco* (?), ma sembra nome dato dal FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. XXI; in Piemonte *Lasagna* o *Ciôca*.

*El Campanon* (Venezia)

| 13 | |
|---|---|
| 12 | 11 |
| 10 | 9 |
| 8 | 7 |
| 6 | 5 |
| 4 | 3 |
| 2 | 1 |

Le due figure che accompagnano queste varianti rappresentano il medesimo giuoco nelle Marche ed in Venezia.

Nella *Campana* « ciascuno scompartimento vale un certo numero di punti di grado in grado crescenti, e provvedutosi ciascun fanciullo di sassolini, pallottole o nòccioli ... col pugno o con un piede ciascun giocatore alla sua volta spinge il proiettile scelto verso la campana ... con la mira di farlo cadere nello spazio più lontano che gli sia possibile ». Saltando il proiettile fuori della figura, o toccando qualsiasi delle linee, fa mal giuoco.

Nel *Campanon* il giocatore deve mandare progressivamente il disco negli scompartimenti, osservando le medesime regole del giuoco in Sicilia, e riposandosi solo al n. 13, con un sol piede e non già con due.

## 77. A Sciancatedda.

*La Sciancatedda* di Messina

Da sei ad otto giocatori si contano: il primo è *re*, il secondo *rigina*, il terzo *ministru*, il quarto *cammareri*, il quinto *cocu* e così via via fino all'ottavo, che è *famigghiu*. Distribuiti gli uffici, si collocano sul terreno a distanze eguali, trasversalmente, sei otto mazzettine in modo da fare sei, o più scompartimenti non chiusi allo esterno. Reggendosi sopra un piede il *re* attraversa questi

spazi e va ad uscire dall'ultimo; passa allo stesso modo la *rigina*, e successivamente il *ministru*, il *cammareri*, il *cocu* ecc. Colui che tocca col piede la mazza, falla e resta per *famigghiu*, il quale, se altri a fine di partita avrà fallato, dovrà per penitenza *'mmuttari tutti*. La *'mmuttata* è questa:

Il vincitore armato d' un bastoncino manda quanto più lontano può un'altra mazzettina che tiene con la mano sinistra; e il *famigghiu* deve caricarselo *'n coddu ciareddu*, cioè a cavalluccio, e portarlo fin dove la mazzettina s'è fermata. Così la regina, il ministro e il resto della corte (cfr. n. 78). Questa penitenza del portare a cavalluccio è comune ai giuochi *A li bruschi*, n. 78; *A li zoppi*, n. 79; *A pani caudu*, *A tiri*, ecc.

Questo giuoco è molto usitato in Siracusa ed in Messina, ove l'ho raccolto.

Col titolo *A lu zoppu* lo si fa anche in Palermo; ma i giocatori son due; i bastoncini, distanti mezzo metro l'uno dall'altro, sono posati sovra piccole pietre, così che tutti insieme danno la idea d'una grande graticola. Il giocatore dee saltare con un sol piede, senza toccare i bastoncini, negli interspazi, ad uno per volta e, vinta questa prova, saltare, sempre con un piede, tutti insieme i bastoncini senza urtare in nessuno: prova difficile e non senza pericolo. Il seguente *A li bruschi* è molto più lungo e, per due terzi, diverso.

### VARIANTI E RISCONTRI

È quasi lo stesso di *Trase e iesce* di Benevento, CORAZZINI, p. 108.

### 78. A li Bruschi.

È questo un giuoco che si fa molto in Calatafimi, dove è stato raccolto, e tanto più piacevole riesce, quanto è maggiore il numero de' fanciulli che vi prendon parte.

Ciascuno è provveduto di una verghetta, che chiamasi *brusca*, lunga mezzo metro circa. Un fanciullo le raccoglie tutte in fascio e le getta in terra con la punta in giù tante volte finchè una sola tra tutte si sovrapponga e si attraversi ad un altra. Colui, la cui verghetta finalmente si sovrappone e si attraversa a quella d'un altro, è il *re* del giuoco. Nel modo medesimo si fa la *regina*, il *figlio del re* e tanti altri ufflci minori, non escluso il *portinaio*, il *cuoco*, i loro figli, sino al *corno*, che è l'ultimo. Determinato così il grado e l'ufficio di ciascuno , il re colloca le verghette in terra parallelamente, a quella distanza che vuole: e, saltandovi dentro con un piede sospeso, percorre in questa guisa tutti gli spazi interposti tra le verghe. Dopo di questo saltano alla stessa guisa tutti gli altri, eccetto il *corno*.

Ciò fatto, il re dispone le verghe a coppie parallele distanti tra loro quanto piace a lui , in modo però che anche le verghe d'ogni coppia siano disgiunte. Il re prima, e tutti gli altri per ordine dopo di lui, eccetto il corno, saltano con un piè sospeso le verghe a due a due, entrando nello spazio interposto tra una coppia e l' altra. Indi si dispongono le verghette in vari gruppi paralleli, ciascuno dei quali è formato di

tre verghette divise tra loro; e così poi si dispongono in gruppi formati di quattro o di cinque ecc. e saltano tutti dietro il re, eccetto il corno, entro lo spazio interposto tra un gruppo e l' altro, fino a tanto che si dispongono in un gruppo solo, che si sorpassa con un salto, tenendo sempre un piè sospeso. Quando le verghe non sono in tanto numero da poter formare molti gruppi eguali, i primi, od anche il primo son formati di un maggior numero, e gli altri d' un minor numero, sino a collocarvi in fine una sola verga invece d'un gruppo.

Dopo disposte le verghe in questo modo, si dispongono daccapo in guisa da formare la figura d'un animale, di cui, com'è facile intendere, si ha piuttosto il nome che la figura, e l'una successivamente più grande dell' altra. A tal uopo le verghette si spezzano per formare ora la testa, ora l'orecchio, ora la coda dell'animale e via discorrendo. Entro ciascuna di queste figure saltano tutti di mano in mano dietro il re, eccetto il corno; e poichè qualche figura è troppo piccola, come quella della rana, l' ultima a formarsi di tutte, vi si salta in punta di piede, tenendo sempre l'altro sospeso. In ciascuno di questi difficili salti chi tocca col piede una verga scende nel grado immediatamente inferiore, come da re a regina, da regina a figlio, sino al corno, cedendo il proprio luogo a colui che succede. Così il re può divenire corno scendendo gradatamente, e viceversa, quando gli errori sono troppo frequenti. Allorchè finiscono di saltare entro ciascuna di queste figure, il corno è obbligato di raccogliere pietre

più o meno grandi e rottami di mattoni, e formarne due pilastri alti quanto la gamba del re sino al ginocchio. A questi pilastrini sovrappone il re trasversalmente dall'uno all'altro una verga, cui tutti saltano di mano in mano per ordine, con un piede sospeso, prima una, poi due, e finalmente tre volte senza mai posare il piede; e chi vi urta e la fa cadere scende nel grado immediatamente inferiore. Quando avranno fatto tutti questi altri salti, il re la fa balzare in aria con un pezzo di legno e con quella forza che più gli piace; e camminando a salti con un piè solo va a prenderla, e se nel cammino non posa a terra il piede che tiene sospeso, dal luogo dove la verga è caduta e ripresa, torna a' pilastrini addosso al corno. Il medesimo fanno anche tutti gli altri; e chi di loro posa il piede a terra, mentre va a prendere la verga, perde tosto il diritto di esser portato a cavalluccio dal corno. Chi voglia prender fiato lungo il corso del giuoco, mentre deve tenere un piè sospeso, posa questo sull'altro piede, e non a terra.

È da notare che il giuoco non ricomincia giammai quando si commettono errori, ma si scende solamente nel grado inferiore, come si è detto.

## 79. A li Zoppi.

Si gioca in numero pari. Metà sopra un piede, tenendo l'altro sospeso, inseguono gli altri, a' quali lanciano un fazzoletto ravvolto a palla. Chi colpisce, torna indietro, al punto di partenza, a cavalluccio al col-

pito. L'inseguitore poi che posa il piede a terra va sotto, e dee portare a cavalluccio chi prima lo ghermisca.

Coloro che vanno saltellando innanzi agli zoppicanti gl'ingiuriano con le parole: *Zoppu 'i Maraflici,* (Zoppo di Maria Felice), donde il nome che lo stesso giuoco prende a Cianciana.

Questa versione è di Casteltermini; ed il giuoco è molto comune nella prov. di Girgenti.

La condizione di dover saltare con un piede sospeso come giuoco è ai nn. 77, 78, 79, e come penitenza nei giuochi *A zu Annìa, A pedi zoppu,* ecc.

VARIANTI E RISCONTRI

In Brescia lo si gioca coi titoli *A galsop*, *A sopa galantina*, *A soparoela*; *A piè soto* in Venezia (BOERIO); *Giughè a core a pe sopet* in Piemonte.

## 80. A Zu Annía.

Si fa al tocco, e chi va sotto piega le spalle ed appoggia al muro la testa. Tutti gli altri che giocano si partono, uno alla volta e di seguito, da una certa distanza, e saltando col solo piede destro, sospeso il sinistro, vanno da chi è sotto. Quando gli son presso, gli danno col ginocchio sinistro sul sedere quanti colpi vogliono dicendo:

Zu Annia [1]
Quantu è bellu lu fari accussìa! [2]

[1] *Annìa,* per *'Nniria* o *Anniria,* Andrea.

[2] *Accussìa* per la rima, invece di *accussì, ccussì,* così. (Zio Andrea, quanto è bello il fare così!)

e tornano indietro, sempre sul piede destro, al punto donde son partiti. Chi nell'andata e nel ritorno posa il piede sinistro sospeso, va sotto per ordine di chi fa da mastro.

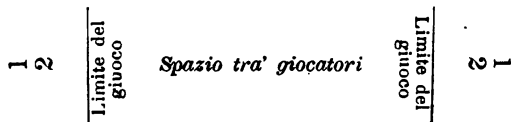
Usasi in Mazzara.

## 81. A li Baddi.

Stabilite le condizioni del giuoco, nel quale chi ha la mano dee lanciare alternamente due melarance in alto senza lasciarle cadere mai per terra, due fanciulli fanno a pari e caffo; chi si appone ha primo la mano. Supponiamo che vada fino a 20; egli il giocatore deve lanciare per venti volte le melarance, gettandone una prima che nella stessa mano raccolga l'altra che cade. Se non falla nessuna volta, e l'altro falla, egli vince la partita, e con essa il premio da essi innanzi stabilito.

## 82. A lu Balluni.

Quattro giocatori fanno al conto, ed i primi due sui quali cade l'ultimo numero si considerano come *appuzzati*. Gli altri due si collocano una decina di passi distanti l'uno dall'altro, e di fronte. Gli *appuzzati*, uno di qua e uno di là, si postano dietro a loro, nel modo qui significato per numeri:

| 1 2 | Limite del giuoco | *Spazio tra' giocatori* | Limite del giuoco | 2 1 |
|---|---|---|---|---|

Ecco dunque un palleggio tra i primi due favoriti dalla sorte; palleggio che si fa con un pallone. Il giocatore 1 lo lascia al compagno e consorte 1. Costui deve coglierlo al balzo e ricacciarlo al compagno; se questo fa presumere di non potervi riuscire, il giocatore 2 che gli sta di dietro, tutto occhi e braccia per afferrarlo, alza le mani e fa di coglierlo; e se vi riesce prende il posto del suo compagno, e di passivo diventa attivo. Egli però sa che se il suo 1 non fa nessun atto di ricacciare il pallone, non iscende dal suo posto, perchè non è mancanza il non muoversi per afferrare il pallone quando si vede di non potervi riuscire; è bensì mancanza il muoversi per afferrarlo e il non riuscirvi: solo allora è permesso all'*appuzzatu* di tentare un colpo di mano per migliorare la propria condizione.

Passati entrambi i giocatori 2 2 ad 1 1, hanno la facoltà di dare una penitenza a' nuovi *appuzzati*, e lo fanno dando a loro, mentre corrono, venti colpi di pallone per uno in qualunque parte del corpo càpiti. Scontata così la pena, tornano a contarsi per rifare il giuoco.

## 83. A Manciugghia.

È detto *ó ligneddu* in Messina; *ó lignuzzu* in Polizzi; *A ligna* in S. Giuseppe Jato; *A mazzi* in Girgenti; *A firredda* in Catania; *A firlazzeddu* in Licata; *A ferra a mmè* in Riesi; *ó boscu* in Milazzo; *A l'acitu e a pammu* in Siracusa.

Stabilito sino a quanti punti debba andar la partita: 100, p. e., 200, 300 (in Messina va sino a' 24), due

*El Campanon* (Venezia)

| 13 | |
|---|---|
| 12 | 11 |
| 10 | 9 |
| 8 | 7 |
| 6 | 5 |
| 4 | 3 |
| 2 | 1 |

Le due figure che accompagnano queste varianti rappresentano il medesimo giuoco nelle Marche ed in Venezia.

Nella *Campana* « ciascuno scompartimento vale un certo numero di punti di grado in grado crescenti, e provvedutosi ciascun fanciullo di sassolini, pallottole o nòccioli ... col pugno o con un piede ciascun giocatore alla sua volta spinge il proiettile scelto verso la campana ... con la mira di farlo cadere nello spazio più lontano che gli sia possibile ». Saltando il proiettile fuori della figura, o toccando qualsiasi delle linee, fa mal giuoco.

Nel *Campanon* il giocatore deve mandare progressivamente il disco negli scompartimenti, osservando le medesime regole del giuoco in Sicilia, e riposandosi solo al n. 13, con un sol piede e non già con due.

## 77. A Sciancatedda.

*La Sciancatedda* di Messina

Da sei ad otto giocatori si contano: il primo è *re*, il secondo *rigina*, il terzo *ministru*, il quarto *cammareri*, il quinto *cocu* e così via via fino all'ottavo, che è *famigghiu*. Distribuiti gli uffici, si collocano sul terreno a distanze eguali, trasversalmente, sei otto mazzettine in modo da fare sei, o più scompartimenti non chiusi allo esterno. Reggendosi sopra un piede il *re* attraversa questi

spazi e va ad uscire dall'ultimo; passa allo stesso modo la *rigina*, e successivamente il *ministru*, il *cammareri*, il *cocu* ecc. Colui che tocca col piede la mazza, falla e resta per *famigghiu*, il quale, se altri a fine di partita avrà fallato, dovrà per penitenza *'mmuttari tutti*. La *'mmuttata* è questa:

Il vincitore armato d' un bastoncino manda quanto più lontano può un'altra mazzettina che tiene con la mano sinistra; e il *famigghiu* deve caricarselo *'n coddu ciareddu*, cioè a cavalluccio, e portarlo fin dove la mazzettina s'è fermata. Così la regina, il ministro e il resto della corte (cfr. n. 78). Questa penitenza del portare a cavalluccio è comune ai giuochi *A li bruschi*, n. 78; *A li zoppi*, n. 79; *A pani caudu*, *A tiri*, ecc.

Questo giuoco è molto usitato in Siracusa ed in Messina, ove l'ho raccolto.

Col titolo *A lu zoppu* lo si fa anche in Palermo; ma i giocatori son due; i bastoncini, distanti mezzo metro l'uno dall'altro, sono posati sovra piccole pietre, così che tutti insieme danno la idea d'una grande graticola. Il giocatore dee saltare con un sol piede, senza toccare i bastoncini, negli interspazi, ad uno per volta e, vinta questa prova, saltare, sempre con un piede, tutti insieme i bastoncini senza urtare in nessuno: prova difficile e non senza pericolo. Il seguente *A li bruschi* è molto più lungo e, per due terzi, diverso.

## VARIANTI E RISCONTRI

È quasi lo stesso di *Trase e iesce* di Benevento, CORAZZINI, p. 108.

che farà per arrivare al numero prefisso, che è di 100 o 200 metri, secondo la convenzione. Quando giunge a questo numero il compagno ha vinto, od ha diritto a farsi portare a cavallo sul dosso dell' altro compagno, per quella distanza che è anche stata stabilita. Questo giuoco lo fanno nei piani o nelle strade. »

Simile a questo è il giuoco così detto: *'U bancareddu*. La differenza sta nel mettere, invece del legno più lungo, il piccolo (*la busa*) sopra le due pietre.

VARIANTI E RISCONTRI

Nel continente, in generale, si fa tra due ragazzi, uno de' quali prende in mano una mazzettina con che fa saltarne in aria un'altra più lunga, e ciò per quindici, diciotto o venti volte, secondo venga stabilito innanzi.

In Biceglie si chiama *A mazzareid;* in Napoli *Mazza e pivuzo* (De Bourcard, I, 301); in Foggia *A pusticu*, dal posto che prende chi lo trova scoperto; in Toscana *Alla lippa* o *A mazzascudo;* a Firenze *Arè busè;* in Colle di Val d'Elsa *A ghinè;* a Siena *A giromuso-fuso;* in Parma *A giarè*, e la mazzettina *canèla;* a Ferrara *A lippa pandon:* in Milano *A la rella:* e *rella* è il bastoncino corto, *matrigin* il lungo, *polenta* il colpo, *polenton* l' ultimo colpo decisivo (Cherubini, IV, 32): giuoco analogo a quello detto *Scudegugn panèra* (id., IV, 172); nel Lario *Al ciangol;* in Venezia *A massa e pandolo* (Bernoni, n. 89) o semplicemente *Al pandolo* (Boerio); in Tortona e, in generale, nel Piemonte, *A cirimela* (Sant' Albino, 369); nel Monferrato *A lippa sippa* (Ferraro, *Raccolta*, 25).

BOCCI E RAVOGGHIA
Fototip. Bugliarelli—Palermo

## 84. A lu Lignu santu.

Quattro fanciulli si mettono ai quattro angoli di una stanza, e presso ciascuno di loro v'è una grossa pietra chiamata *lu seggiu*. Tre dei giocatori han bastoni in mano, un quarto ha invece un pezzetto di legno intitolato *lu lignu santu*. Costui getterà il legno contro uno dei tre. Se il fanciullo, cui è stato scagliato quel legno, lo prenderà in mano, guadagnerà dieci punti; se il legno toccherà invece il *seggiu*, i dieci punti saran guadagnati dal tiratore.

Si dà il caso, ed è anzi frequentissimo, che il fanciullo non potendo afferrare il legno, lo colpisca col bastone, dirigendolo a un altro angolo; ed allora colui cui è diretto lascia necessariamente il seggio proprio per afferare il legno santo ; ma facendo in tal modo è certo che un compagno occupi il seggio lasciato vuoto, e guadagni dieci punti.

Vincitore è colui che fa cento punti.

Si usa nella provincia di Girgenti e particolarmente in Alessandria della Rocca.

## 85. A Bocci e ravogghia.

(*Con tavola*)

*'A ravogghia* in Polizzi; *ê còculi* in Licata; *A Còculi e rigghiòcculu* in Trapani e Marsala ; *A Baddi e paletti* o *A raggioccu* in Siracusa; *A ricciocсu* altrove; *A Paddi e paletti* in Messina, e la *ravogghia* è detta *aneddu*; in Catania *A turcu.*

Si fa con due palle di legno e due strisciole piatte di legno da un quaranta centimetri circa per una, dette *pali, paletti, palisi,* con le quali le palle si fanno entrare ed uscire da un cerchio di ferro (*ravogghia, aneddu,*—Licata) che si figge in terra e che ha delle intaccature alla parte anteriore detta *vucchi;* ed è liscia alla posteriore, detta *nanna.*

Piantato l'anello in terra, si tira una linea trasversale a tre o più metri di distanza da esso, e così si ha il punto di partenza. Due ragazzi prendono una palla e una *palisa* per uno, fanno a pari e caffo, e chi sorte, recandosi sulla linea, getta la palla per farla andare poco oltre l'anello; il secondo getta la sua per farla andare al disopra in modo che le palle si guardino in linea retta o pure obliqua, liberamente o con la interposizione dell'anello. Il primo giocatore, se trova da *tirari lu capu,* spinge con la *palisa* la sua palla affin di colpire la palla del secondo e mandarla fuori la linea; nel qual caso egli guadagna due punti; se no, procura di accostarsele togliendole però l'agio, quando il compagno giocherà, d'imboccare l'anello, il che farebbe a quello guadagnare un punto. Si *tira lu capu* quando tra le due palle c'è la distanza di una *palisa,* e il giocatore presume di non entrare dalla parte posteriore (*fari nanna*): codesto sarebbe mal giuoco, e porterebbe la perdita d'un punto, solo riparabile rientrando dalla bocca (*nanna scuttata*). Nel tirare, il giocatore può cansar l'anello facendo dare un salto alla palla; e può fortemente investirlo da un lato pigliando due piccioni a una fava, facendosi, cioè, il largo per

riuscire a trucciare la palla contraria, e svoltando la bocca allo anello per impedire che, fallito il colpo, il compagno imbocchi addirittura (*ammuccàrisi*).

Se il primo non crede opportuno di *tirari lu capu*, allora accompagna con la *palisa* la palla in avanti o di lato (*accosta*), sempre coll'intendimento o di cacciare fuori la linea (*tirari*) la palla contraria, o di entrare di netto (*trasiri liscitu*) nell'anello.

Il giuoco dura un bel tratto, spesso senza vantaggio per nessuno, specialmente quando i due giocatori siano destri, e l' anello prestisi alle loro mattonelle. Alla fine si è guadagnato o un punto imboccando, o due tirando.

La partita *va* fino agli otto punti.

In Polizzi si gioca con cinque palle, che, messe a distanza dallo anello, una dopo l' altra e alternate, una del primo e una del secondo giocatore, chi gioca fa passare con le palette per l'anello.

Nella nostra tavola in fototipia uno de' due giocatori (n. 1), al di là dell'anello, è in atto di *tirari lu capu*, cioè di mandare con la sua *palisa* la boccia per colpire la boccia del compagno e mandarla fuori la meta; l'altro giocatore, al di qua dell'anello (n. 2), con la sua *palisa* appuntata sul suolo per appoggiarsi, sta a guardare che giuoco faccia il compagno, cioè se colpisca bene la sua boccia, che egli procurò di condurre davanti le bocche dell'anello, in modo che se quello fa mal giuoco e non la colpisce, egli con la sua *palisa* fa subito imboccare la palla. È chiaro che se quello per uno sbaglio imbocca l'anello pel di dietro, *fa nan-*

*na,* e perde due punti; se questi imbocca davanti, ne guadagna uno. Gli altri tre in piedi (n. 3) sono un gruppo di spettatori.

Una massima fanciullesca così parla male del presente giuoco :

A cu' joca a la *raogghia,*
A lu 'nfernu, bonavogghia;
A cu' joca *a li palisi,*
A lu 'nfernu tisi tisi;

quasichè il giuoco *a li bocci e ravogghia* sia un pericoloso giuoco d'azzardo !

VARIANTI E RISCONTRI

A Napoli *A lu cavo* (De Bourcard, I, 300). Il giuoco detto in Toscana *A palle e maglio*, a Brescia *A palamai,* in Venezia *Al palamagio* o *Ai zucòli*, è quasi lo stesso del nostro e si fa, dice il Boerio (p. 816): « con palle grossissime di legno dette *palle a maglio,* le quali si muovono con una specie di palo (*zucòlo* in Venezia) per trucciarle una contro l'altra e far passare per entro un cerchio di ferro mobile piantato in terra perpendicolarmente o la propria palla dalla buona parte, o quella dell' avversario dalla contraria. »

Anche da noi in Sicilia si gioca *A lu magghiu*, precisamente come si fa fuori; ma il giuoco non è fanciullesco, nè volgare, giocandosi solo fra adulti nelle congregazioni di S. Filippo Neri, di S. Luigi ecc.

### 86. A la Strùmmula.

Strumento notissimo di legno, formato di una palla di legno nel cui centro è piantato a metà un *pizzu*

(Palermo), o *spuntuni* (Mazzara), o *múscula* (Modica), o *friccia* (Barcellona), ferruzzo d' acciaio, attorno al quale si avvolge una funicella detta *rumaneddu* o *làzzu* (Mazzara), o *filazzata* (S. Ninfa), *sfilazzata* (Calatafimi) *lazzata*, che sfilandosi dalla mano del giocatore serve a far roteare lo strumento stesso. Questa funicella ha un'estremità sfioccata ed uña con un grosso nodo, o con una moneta, o un piastrino di latta o di pelle forata nel mezzo in forma di sonaglio (in Spaccaforno *curittu,* a foggia di cuore; in Modica *auriccia,* in forma d'orecchia; in Palazzolo Acreide *auriccedda;* in Ragusa *pica;* in Chiaramonte *ciappetta,* lastrina); e questa estremità, acconciata nella commessura del terzo e quarto dito, serve di presa alla ferza nel gettare la trottola per fare svolgere la funicella.

Larghissima è in tutta l'isola la sinonimia della *strúmmula.* Questa si chiama *strúmmulu* in Licata, *rumulu* in Riesi, *rummulu* in Piazza e Caltagirone, *cucuzzara* in Cianciana, *strummuluni* in Casteltermini, *trottula* o *tòrtula* in Girgenti, Marsala, Salaparuta ecc., *cócula* in Erice, *truppettu* in Modica e Noto, *tuppettu* o *truppeddu* in Siracusa, Catania, Giarre e Messina , *palorgiu* in molti comuni del Messinese, *panorgiu* in Gioiosa, *pranoggiu* in Barcellona, *paloggiu* in Taormina e Milazzo, *saitta* in Palazzolo, *boccia* in Caccamo, *burzadura* in Nicosia. Ma notisi che, in generale, il *paloggiu* è sempre a forma di pera; il *truppettu*, come la *funcidda* di Caltagirone e Niscemi, la *cicidda* di Noto, il *virticchiu d'Apollu* di Palermo, finisce a cono, ov' è impiantato il ferro, e nella parte superiore rileva per un colletto.

riboccato (*piringhiddru* in Mazzara, *chirchiriddru*, S. Ninfa). Il *truppettu* che ne manca, sostantivamente si dice *tignusu*, *curcuruccia* in Chiaramonte, *cuculuni* in Palazzolo; se grande, *beccaficu*, e se a pancia grossa, *paparedda* (Chiaramonte). La grossa trottola è *strummuluni* comunemente, ma è *paparazza* in Catania, *pitollu* in Niscemi e Caltagirone; la piccola *strummulicchia* nel dialetto comune, *castagnedda* in Catania. V'è poi la *tabacchiera, tuppeddu* a base larga e piana. La trottola suol ricevere sulla parte superiore, opposta al ferro, una bulletta di rame od una rilevatura che ne fa le veci; per cui in alcuni paesi è denominata *strummula cu lu culu*.

La trottola si gira *'n supra manu* quando, per girarla, la mano si solleva in alto e indietro dal giocatore, e la punta si volge in alto; *'n sutta manu,* quando si gira quasi a livello della mano, col ferro in sotto. Alcuni giocatori fanno con la mano sinistra, perchè son mancini.

Nei primi momenti che si usa, una trottola non è molto maneggevole, nè facile; è *'nzurra*, ossia *mancia la manu* (Chiaramonte), perchè non ha *pigghiatu lu lisciu* (Palermo), ed il giocatore non ci ha *pigghiatu la manu* e *lu versu*. Quando il ferro non è bene equilibrato con la palla, o perchè troppo lungo, o perchè non abbastanza rotondo e diritto e parallelo, la trottola *firria* un po' maluccio; e *firriari* (in Caltagi-

[1] Il Meli nel *Don Chisciotti*, c, V, st. 46:

> Pirchì cu' è natu a fari la *strùmmula*
> Gira e *firría* ma sempri è a 'na banna.

rone *ninari*, in Chiaramonte *anninnari*, in Erice *cuculiari* (da *cocula*). Allora, come trottola *abballarina, tarantella*, *scrivana* (Licata, dove è di gen. mascol.), *carcarazza* (Catania),*varda-pecuri* (Avola),*porta-littri* (S. Ninfa), *nannarina* (Modica), essa saltella, *abballa, cacciaria* (Taormina), *sàuta e trippia* (Calatafimi), *va chiè chiè* (S. Ninfa), *fa la nanna* (Palermo), *fa mazzuni* (Spaccaforno), *fa suppa* (Chiaramonte), *scrivi* (Licata), *pappadia, leggi-e-scrivi* (Barcellona),che è quanto dire bàrbera, per dirla coi Toscani; *arrobba,* ruba, o è *arrobbannisi* (S.Ninfa), o *fa mini minassi* (Chiaramonte), se incontra e si avvolge al ferro peli, filacciche ed altro; *va zzò-zzò* (Mazzara), o *panza panza* (S. Ninfa), quando non gira sul ferruzzo, ma rotola per terra; *scoffa,* quando il laccio troppo asciutto non ha presa, e si svolge senza farla roteare; ed *affossa e tessi* (S. Ninfa) quando, fatto un bucolino dove cade, urta giacendo qua e là, e *s'ammaraggia* quando cade entro molta polvere e fa pochi giri. Cessata di girare *scaca* [1] o *s'astuta* (Mazzara). Rotea rapidamente con giri che non possono distinguersi quando pare si addormenti, *s'addurmisci;* e *s'appianicca* (Avola) se l'equilibrio è perfetto. Il forte moto di rotazione impressole è talora cagione che essa faccia *lu lapuni,* cioè il ronzio dell'ape, o *lu tonu* (Taormina). È *papunedda* (Palermo) o *zitedda* (Caccamo),se rapidissima nel girare; è *'na pinna* (Palermo) o *'na sita* (Modica), cioè come penna e come

[1] Meli, *Lu cagnolu e lu cani,* favola:

Divintirannu strùmmuli *scacati.*

seta, se presa in mano mentre gira pare leggerissima; ed al contrario, è *chiummu* (Palermo) o *mazza* (Avola, Modica) se grave. Ma a questo i fanciulli ci rimediano tirando fuori il ferro, introducendo, nel foro, dell'escremento di cavallo o di mulo, o meglio, una mosca, e ripiantandovi il ferro stesso: così la diventa leggiera, ed essi ottengono l'equilibrio osservando da qual lato pieghi allorchè cessa di girare, ed attaccando della cera al lato opposto dell'orlo (Avola). La palla che abbia delle fenditure (*ciaccaturi*) non è una cattiva palla, perchè ciò proviene dalla *furtizza di lu lignu;* ma se le ha presso il ferro essa val poco, ed è detta *libbra mei!* (libera me!)

Nascono dalla *strummula* le frasi *Fari firriari a unu comu 'na strummula,* per far girare uno come un arcolaio dopo un grande schiaffo od urto datogli; *Firriarisi comu 'na strummula*, detto di chi s' affatica molto in un affare, o di chi abbia forti dolori fisici ecc.

Ecco intanto i vari giuochi di *strummula:*

1. *A lu circu,* o *ô tornu,* o *ô turneddu.* In questo giuoco si fa un circolo; ed i giocatori tutti a un colpo giran le loro trottole; uno de' quali domanda:

Chi mancia 'u cavaddu?

Un altro risponde:

Uòriu;

E gli altri tutti replicano e danno il colpo a coro:

San Caluòriu!

In Mazzara il primo dice:

Chi cc'è 'ntra lu fucularu?

Gli altri:

Focu.

Il primo, da capo:

Chi cc'è 'ntra la 'utti?

Gli altri:

Vinu.
Viva viva Sant'Antuninu!

e così dicendo danno. Quella fra le trottole che cessa di roteare più presso al centro del circolo resta sotto (*appuzza*). I compagni la caccian fuori con le lor trottole. Dopo si continua nel seguente modo:

I giocatori girano uno per volta o tutti insieme la trottola, e devono affrettarsi a *toccare* col *pizzu* la trottola paziente; v'è chi riesce ad investirla a *corpu*, cioè di primo acchito; v' è chi presa tra la commessura del secondo e del terzo dito nella palma della mano la trottola girante, la fa ricadere sulla trottola che è sotto. Chi non riesce a questo, va sotto lui, come ci va chi non dà entro il circolo, chi nel tirare non dice *muca* (Cianciana), colui la cui trottola fa *cappiddazzu*, percuote in terra di costato senza girare, ovvero fa *sculazzata*, cioè rimane attaccata alla ferza: nel qual caso il proverbio messinese dice: *Sculazzata vai sutta*. Chi non sa prender nelle mani la trottola, la va trascinando con la sua funicella sino a toccare la palla stessa: ciò che dicesi in Chiaramonte *jucari ô firriuolu*, e in Taormina *jucari a stranghiari* (a trascinare). Questo giuoco è detto *a pizzati*, *a pizzari*, *a fanelli* (Licata), *a cuzzati* (Taormina) *a masculati* (Chiaramonte).

2. *A cu' dura cchiù assai.* Due, tre giocatori girano contemporaneamente le loro trottole, e quella rimane perdente e paga la penitenza che cessa prima delle altre di girare (*scaca*).

3. A Calatafimi ed a Santa Ninfa fanno girare le trottole, le pongono nel cerchio, e va sotto quella che ne esce fuori, quando finisce di girare; e siccome bene spesso accade che ne escano più d'una, così queste si fanno girare di nuovo, finchè non ne esca se non una sola.

« Chi va sotto pone la sua trottola nel centro del cerchio. Il mastro solo ha il diritto di giocare prima di tutti, il sottomastro quello di giocare immediatamente dopo il mastro, e di dare agli altri il permesso di giocare.

« Quando il mastro dice: *Tiramu tutti e sutta lu mastru!* ciascuno con l'ordine che ho detto gitta la propria trottola, e tutta l'arte consiste nel colpire la paziente e farla uscire fuori del cerchio. A questo colpo la trottola paziente si libera dalla sua pena; chi lo fa diventa mastro, e va sotto colui che egli nomina, non escluso il mastro, con queste parole: *Scula, scula,* per es., *Jacu!* A Santa Ninfa ciascuno, prima di far girare la trottola, indica chi voglia che vada sotto, ove faccia uscire la paziente dal cerchio. Nel corso del giuoco va sotto anche colui che giuoca prima del mastro o prima di aver ricevuto il permesso dal sottomastro, chi gitta o fa girare la trottola fuori del cerchio, e chi la fa cadere senza farla girare; ma chi va sotto in ciascuno di questi casi, non libera quella del

compagno, sicchè entro lo stesso cerchio se ne possono trovare più d'una. Non si va sotto, quando non si colpisce la paziente con la propria, purchè questa cada entro il cerchio e giri.

4. *A passari.* « Uno gitta uno sputo in terra, e tutti vi danno su lanciando la trottola. È mastro colui che si scosta meno dallo sputo; va sotto chi se ne scosta più ; la gitta una seconda volta colui la cui trottola non gira dopo di essere lanciata.

« La trottola paziente si colloca sullo sputo, ed indi si porta una o più volte ad un punto stabilito, ovvero a due punti stabiliti, non compreso la prima volta lo spazio che passa dallo sputo ad un di loro, secondo i patti. A tal uopo ciascuno urta e spinge la paziente con la sua, cui, mentre gira, prende in mano tra un dito e l'altro; e va sotto chi non la tocca, o chi la tocca quando la propria ha già cessato di girare. Si va sotto anche quando si gitta la trottola, e questa non gira, e quando non si gitta e non si fa girare entro lo spazio di una spanna dalla paziente, se questa si trova nel fango, nella polvere, o ha pietre o intoppi vicini. A Santa Ninfa fa bisogno sempre gittare la propria entro la distanza di poco più d' una spanna dalla paziente.

« La trottola che va sotto libera quella che vi è stata, nè deve percorrere altro spazio che quel tanto che rimane sino al punto stabilito, dove giunta si prende, e ciascuno la colpisce una o più volte, secondo i patti e la guasta col ferruzzo della propria (*a spuntunati*), o la mette in terra e la guasta ed an-

che la rompe, gittandovi sopra a tutta possa una volta o più una ben grossa pietra (*a balatati*). È permesso o vietato, secondo i patti, di dare la prima delle due pene alla paziente con una trottola fornita di un ferruzzo tagliente come uno scarpelletto, e quando non si conviene altrimenti deve mettersi sotto quella stessa con cui si giuoca, e se è un' altra, non può essere coverta nè di latta nè di chiodi. A Santa Ninfa si conviene che ciascuno, quando dà la prima delle due pene alla trottola paziente (*li pizzunati*), la lasci nel buco fatto in un muro dove dapprima si pianta, o ne l'estragga. Nel primo caso, che dicesi *arruccari,* dopo di esser colpita e guasta da ciascuno sempre nel medesimo posto, è il padrone medesimo che deve estrarnela; la qual cosa non gli riesce troppo agevole a fare: tanto conficcasi addentro. Nel secondo caso, che dicesi *disruccari,* l'uno dopo di averla colpita la estrae e la consegna all'altro; l'ultimo le dà la sua pena, la estrae finalmente e la consegna al padrone [1]. »

5. Si stabilisce una distanza, e fino alle *quantu va*, cioè quante volte si deve percorrerla; e, fatto al conto, colui che sorte mette sotto una palla o un pallino, il quale da chi gioca dev' essere cacciato fuori la linea stabilita tante volte quanto è stato detto. Finita la partita, il vincitore (o i vincitori) deve dare tante *pizzinnónguli*, colpi col ferro della trottola, alla palla presentata quante ne sono state pattuite: otto, per lo più. S'intende che il paziente per eludere i colpi con-

[1] Castelli, *Il Giuoco fanc. a la tortula. Archivio,* vol. II, p. 113.

segna un pallino piccolissimo: cosa che talora dà luogo a recriminazioni; ed il vincitore aguzza la punta della sua trottola, e ad ogni colpo la bagna di saliva. La palla è incastrata quasi metà in terreno sodo per non muoversi. I colpi sono ora *'n chinu*, ora *'n vacanti*, ora *a sganghiari*, ora *a 'bbagnari* [1], fino a lasciar la boccia tutta butterata come *'na facci di trippa*. Per condizione stabilita innanzi è permesso al vincitore di dare *corpu supra corpu* (colpo su colpo), quando il pallino paziente resta attaccato al ferro della trottola; e così il vincitore appioppa altri colpi a questo pallino infilzato, fino al numero 8; ed è ben facile che lo spacchi in due. Bisogna vedere la pena e la rabbia del perditore ad ogni nuovo colpo dato alla sua palla, specialmente se esso cada in pieno, e la gioia del vincitore. Così, finita la partita, tornano a contarsi, ed il giuoco ricomincia.

6. *A dinari.* Si fa gettando la trottola nel *tunnu*, per cacciarne fuori la moneta o le monete che vi si trovano, messe da chi andò sotto. Descrivono i fanciulli due linee parallele in terra ad una certa distanza, e sopra una di esse collocano una moneta. Indi fanno girare la trottola a vicenda, e ciascuno la prende in mano e dà sulla moneta, e la vince chi prima dell' altro la porta alla linea opposta. Chi nel gittare la trottola non fa due giri, perde la volta di giocare.

7. *A corpu*, o *A metti ca ti mettu* (Cianciana). Un gio-

[1] Ora in pieno, ora a vuoto, ora a sflorarla appena di lato, ora a coglierla profondamente.

catore dice: *Metti ca ti mettu;* l' altro pone a terra la sua trottola o palla di riserva; il primo tira, e se colpisce prosegue a giocare; se no, va sotto.

VARIANTI E RISCONTRI

In Calabria la trottola è detta *parrociolu;* nel Barese *cúrrue;* in Napoli *strummolo* (De Bourcard, I, p. 303), come negli Abruzzi; *ruzzola, trottola* in Toscana; *frullo* in Lucca; *trôtla* in Parma (Malaspina, IV, 346); *pisa* in Ferrara; *prella* in Bologna; *zottola* in Milano; *trotolo* in Padova (Patriarchi) e Venezia; *pirla* in Tortona; *sòtola* in Piemonte (Sant'Albino, 1077); *mingia* in alcuni comuni subalpini; *bardufula* in Cagliari, *baddrùnfula* in Sàrdari (Sardegna). Il Sacchetti, *Novelle*, n. CXXX, ricorda il *fare alla trottola,* che pure è ricordato nel *Malmantile,* c. II. Il Minucci a questo proposito richiama i versi della canzonetta popolare fanciullesca:

> E il cristian non è giudeo,
> E la *trottola* non è *paleo*
> E 'l paleo non è trottola.

Laonde mal si appose chi confuse il *turbo* dei Latini, che corrisponde al *paleo,* (in Sic. *Strummula di ventu*) con la trottola, che è un po' differente. Del qual *turbo* fa cenno Virgilio nel V° canto della *Eneide* e Tibullo nella elegia 5 del I lib. I Greci dicevanlo *bembrix, rombos, strombos.*

Intorno ai vari giuochi trottoleschi in Toscana leggi le note al *Malmantile,* v. III, p. 22-23. Si sa poi che il toscano *roteare* è il nostro *firriari; dormire,* l'*addurmiscirisi; barberare,* l'*abballari;* il *fari cappiddazzu, far cappellaccio* (Fagiuoli, *Rime,* note, 45), *andar in bala,* venez. (Boerio, pag. 770).

## 87. A Càncara e bella.

Si dice anche *Sciancara e bella;* in Menfi *A cinquanta corna porta la crapa;* altrove *Ad anca ed ancona.*

Si gioca in tre. Uno, che fa da mastro, siede; uno da cavallo, e nasconde la faccia tra le gambe di lui; un terzo, che cavalca quest'ultimo, da capra. Il mastro ricevendo il cavallo gli tura gli occhi per non fargli vedere i segni che farà la capra; e gli dice:

Càncara e bella,
Si' bona e si' bella,
Si' bedda maritata:
Quantu corna porta 'a crapa?

La capra fa segno colle mani, p. e., *tre;* il cavallo dirà, p. e. *quattro*. Dunque non si è apposto: e continua a star sotto sentendosi ricantare dal mastro:

*Tri* avissi dittu,
Lu tò nasu fôra frittu,
Frittu e frittatu,
(*o* E di frittu arrifrittatu)
Lu tò nasu fôra cacatu.
Càncara e bella,
Si' bona e si' bella,
Si' bedda maritata;
Quantu corna porta 'a crapa?

Se il cavallo indovina i numeri indicati dalla capra, vince, e colui che è sopra passa sotto.

In qualche comune il principio varia così:

Càncara e bona *(Palermo).*
Trinchisi bedda *(Polizzi).*
Scàncara e bedda *(Ventimiglia).*

E in un ms. della Comunale di Palermo (sec. XVIII):

Anca ed ancona
Si' bedda e si' bona ecc.

(V. Alessi, *Notizie della Sicilia;* ms. Qq H 43).

In Noto una versione dice:

Anca e sincòna,
Sincòna maritata
(*o* Mazzittella maritata. *Taormina)*
Quantu cucci porta 'na crapa?

In Comiso:

Trinca e trincoi,
Si' bella e si' voi ecc.

La seconda metà della formola in Alimena è questa:

*Quattru* dicisti:
Lu jocu pirdisti;
Si *tri* dicievi,
Lu jocu vincièvi.
Schittulidda la maritata;
Quantu corna havi la crapa?

In Caltagirone:

Si *tri* avissi dittu,
'U tò nomu fòra scrittu,
Fòra scrittu a la Bardedda [1]
Cascavaddu e ciciredda.

[1] Sito di Caltagirone.

In Salaparuta e Mazzara:

Si *tri* voti avissi dittu,
Lu tò nasu fôra frittu,
Pi li munti e pi li baddi *(valli)*
Dàticci *tri* para di cascavaddi.

E i giocatori danno col gomito e i polsi tre colpi sul dosso del cavallo. In Noto:

E *tri* avissitu dittu,
Pi lu munnu fôrra scrittu,
Pi lu munnu e pi li vaddi.
Quantu su' li cascavaddi?

In Chiaramonte e Comiso:

E *tri* avissitu dittu
Lu tò cu... fôrra frittu,
Fôrra frittu n'ô tianu,
Vasa lu cu.. a màsciu Tufanu.

In Avola uno sta rivolto, e l'altro gli batte il pugno sul dosso dicendo:

Tiribulli e tiriballi,
Quantu cucci di casicavalli?

In Modica e Chiaramonte:

Tiribummi e tiribaddi
Quantu su' sti casicavaddi?

ed alza uno o più dita, che l'altro deve indovinare. I versi di correzione e ripresa sono:

Avissitu dittu *tri*,
Tiribulli e tiriballi.

In Acireale un altro giuoco partecipando col nome e colle circostanze allo *scarrica-canali* ha questi versi:

> Quattru e quattr'ottu,
> Scàrrica di bottu,
> Ciciri e favi:
> Quantu corna porta la navi?

Chi è sotto risponde, p. e., *dui;* e l'altro:

> *Tri tri* avissi dittu,
> Lu cavaddu di bonfittu,
> La zitella maritata;
> Quantu curniedda porta 'a mè crapa?

In Casteltermini:

> *Tri* avissi tu dittu,
> Lu tò nasu fôra frittu
> 'Nt' ôn pignateddu strittu.

Sotto il titolo di *Anca ed Ancona,* nella prima metà del settecento questo giuoco fu descritto in latino da Fr. Pasqualino, ed il figlio di lui (M. PASQUALINO, *Vocabolario sic.*, I, 98) notò da esso giuoco l' origine della frase *Fari 'na cosa ad anca ed Ancona*, che vale: fare alla peggio; e dalle voci *anca* ed *Ancona*, « città situata in una spiaggia di figura d'un gomito » essere stato preso il titolo del giuoco; « onde diciamo *ad anca ed Ancona* per esprimere una cosa due volte torta, cioè irragionevole. » E tanto basta!

VARIANTI E RISCONTRI

In Calabria i versi sono questi (MANGO, n. XXXVII):

— Tringa e tringòda,
E si' bella e si' bona,
E si' bella e maritata
Quantu corna porta la crapa?
— Si *una* dicìa,
Miegliu facìa
E mo' chi una m' ha' dittu,
Si' bella e si' bona, ecc.

E la descrizione si legge nell'*Archivio*, vol. II, p. 178.
Nel dialetto barese di Biceglie i fanciulli dicono:

E p*e* *tre* l' avissi ditt*e*
Pi l' amor d*e* poppa fritt*e*
E fritt*e* ed ancona
E ch*e* bella s*e*bl*e*tona
E ch*e* bella 'nnamurata
Quant*e* corna tene 'n capa? (*Ined.*)

In Pomigliano d'Arco (IMBRIANI, *L. Canzonette inf.* ecc. n. XXX):

— Venga, venga, Nicole!
E si' bella e si' bone,
E si' bona a maretà',
Quanta corne tiene 'ncape?
— « Ne tenghe *treje* ». —
— E si *quatte* avisse ritte,
'E cavalle fosse scritte,
'E cavalle re lu pape. —
Quante corne tiene 'n cape?
— « Ne tenghe *seje.* » —
E se *cinche* avisse ritte ecc.

Nell'ottavo verso si dice più comunemente *E cavalle re Rumane.*

Nel 1709 il MARCOTELLIS nel *Patro' Calienno de la Costa* at. II, sc. 8ª, diede questa versione napolitanesca, tuttora popolare in Napoli:

Anga Nicola — si bella e si' bona
Si bella mmaretata,
Quanta corna tiene 'n capo?
— Quatto.
E si cinco havisse ditto,
A cavallo fusse scritto,
A cavallo de na crapa,
Quanta corna tiene 'n capo
— Sette.

Vedi *Giambattistu Basile*, *Arch. di Lett. pop.*, an. I, n. I. Napoli, 15 gennaio 1883, p. 5.

In Toscana il daino è cavallo del re o delpapa, e il cavaliere gli chiede (*Utile dulci,* n. XXV, pp. 42-43):

Cavallo dello Re, cavallo dello Papa
Quante corna ha la mi' capra?

In un' altra maniera di fare questo giuoco (FANFANI, 143) in Toscana, chi si nasconde dietro a chi va sotto gli domanda:

Biccicuccù Biccicuccù
Quante corna sta quassù?

Se costui non indovina, quello che di dietro ha alzate le dita battendogli con gli altri giocatori la spalla canta:

E se cinque *(o altro numero)* tu dicevi,
La cavalla tu vincevi.

E lo ripete finchè quello non si apponga. Anticamente si diceva;

Biccicalla calla,
Quante corna ha la cavalla?

Il giuoco, nell' Italia centrale, è detto da alcuni *Daino daino,* e chi va a cavallo dice a chi va sotto:

Daino daino,
Quante corna tengo ritte?

In Brescia le parole di chi sta sopra sono:

Cocò trigna cò,
Quanti corni ga 'l tò bò?

In Padova:

Ponti chiò,
Quanti corni ga el mio bò?

parole alle quali il Patriarchi fa corrispondere il *Fare a bizzicò, quante corna stan qua sù?*

## 88. **A Gadduzzu.**

Un fanciullo poggia la testa col viso in giù tra le gambe del mastro seduto, il quale gli chiude gli occhi. Un terzo salta a cavalcioni di chi va sotto, e il mastro dice: *Gaddu gadduzzu, cu' è chistu a cavaddu?* Se quegli si appone, il cavaliere va sotto, altrimenti lo cavalca un secondo, un terzo, fino a che egli non colga nel vero.

VARIANTI E RISCONTRI

In Venezia si gioca col titolo: *A la mussèta.*

## 89. **A Tuma e ricotta.**

Di due ragazzi uno si chiama *Tuma* e l' altro *Ricotta.* Entrambi calano le mani nel medesimo tempo ed aprono quante dita vogliono, ed uno di loro, contando tante volte quant'è il numero totale delle dita aperte dall' uno e dall' altro, dice: *Tuma e ricotta, tuma e ricotta* ecc. Vince colui che ha scelto *tuma* se il numero finisce con questa parola; vince l'altro,

se finisce con la parola *ricotta*. È insomma un fare al tocco in un modo un poco diverso.

Chi vince dà subito in testa al compagno; indi, calando le mani ed aprendo le dita, ma senza più contare come in principio e dire: *tuma e ricotta*, batte il compagno ogni volta, finchè non avvenga che l'uno apra tante dita quante l'altro; ciò avvenuto, ricomincia il giuoco.

Può farsi anche in tre, ed allora l'uno sceglie *tuma*, l'altro *ricotta*, ed il terzo *cascavaddu friscu*. Un solo vince, e gli altri due perdono. Chi vince dà subito in testa a' due che perdono; ed indi gioca prima coll'uno, finchè costui non riesca nel modo che si è detto, e poi con l'altro.

Quando si fa in quattro, uno sceglie *zoppa*, un altro *zappella*, il terzo *'ncùnia*, il quarto *marteddu*. Tra tutti, due vincono e due perdono, ed uno dei vincitori gioca con uno dei perditori nel modo di sopra descritto.

Molto comune è nel Mazzarese, dove il giuoco è stato raccolto. Quivi *tuma* (raviggiolo, cacio fresco non salato) si dice *tumma*.

## 90. A lu Frischiettu.

Un pecoraio ha perduto lo zufolo; sospetta che gli sia stato rubato, e ne va in traccia.

Una mano di fanciulli sta seduta a semicerchio, nascondendo le mani sotto un tovaglione, e tenendo nascosto lo zufolo. Mentre il pecoraio ricerca lo stru-

mento perduto, non cessa di ripetere, passando da questo a quell'altro fanciullo:

Venitinni, frischittieddu,
Venitinni a lu patruni;
Venitinni, frischittieddu,
Venitinni a lu patruni ecc.

L' uno dei fanciulli, appena il pecoraio ha voltati gli occhi, dà fiato allo zufolino, e lo passa rapidamente sotto la tovaglia ad un altro, e questi ad un terzo, e via dicendo. Il pecoraio, dalla direzione del suono, immagina chi l'abbia sonato, ma mentre lo fruga ode altra volta il zufolo dalla direzione opposta, e si dirige a quella parte.

Il meglio del giuoco consiste in questo: nell'appendere, cioè, sulle spalle del pecoraio lo strumento cercato; e l'appenderglielo non riesce difficile, essendo che è legato ad un laccio, il quale fa capo ad uno spillo ritorto a foggia di uncinetto. Dopo che gliel' hanno appeso, glielo van sonando dietro le spalle; ed il pecoraio, che non se lo immagina, si volta ad ogni momento, corre, afferra, fruga le mani or di questo, or di quello, e non può venire a capo di ritrovarlo.

Molto usato in Chiaramonte, dove è stato raccolto.

## 91. A Buè.

Il Pasqualino, *Voc. sic.*, I, ha *Abbuè, A l'abbuè, Viè*. In Termini *A tuvè* o *A tuvavè* (Tu va ve[ni); in Marsala e Catania *Ammùccia ammùccia;* in Siracusa *A l' ammucciàgghia;* in Borgetto *Ammucciareddu;* in

Messina, Licata ecc. *Ammucciaredda;* in Milazzo *Ammucciatedda,* e così nella prima metà del sec. XVIII in alcune parti di Sicilia; in Alimena *Ammucciarella;* in Menfi *Ammùcciu ammùcciu;* in Noto *Ammùccia;* in Avola *A l'ammucciaggia;* in Caltagirone *ó mucciu;* in Mazzara *A venitinni;* in Taormina *A cazzi dda uppi* (A caccia quella volpe (?).

Siede da capo il maggiore della brigatella de' giocatori. Si fa al tocco, ed il sorteggiato va sotto. I compagni partono tutti insieme o divisi, e vanno a rimpiattarsi. Quando non hanno ancora dato nessun segno d'essersi nascosti, il sotto, con gli occhi turati dalle mani del capo, chiede: *È ura?* Se è già il momento opportuno, il secondo capo, che dirige i rimpiattati, dà il segno col grido: *Buè! biti buè;* in Trapani *Totì;* in Termini *Tuvavè* o *Tuvè*, come in Messina; in Caltagirone *Acqua*, e giocando in luogo chiuso: *A chi;* in Marsala e Licata *Venitinni;* in Siracusa *Veni!* in Noto *Aùra è!* voci tutte che corrispondono al *Cucù* de' Veneziani (Boerio). Allora il sotto lascia il mastro e va in cerca dei rimpiattati. Nella provincia di Siracusa e altrove egli dice alcuni versetti come questi (Modica):

> Ammùcciti, lucerta,
> Cà tò matri ti veni a 'nzerta;

o come questi altri (Comiso):

> Ammùccia, lucerta,
> Ammùcciati bona,
> Cà ti veni a 'nzerta.

od anche come i seguenti (Spaccaforno):

Trasi trasi lu nasiddu,
Cà ti vidi lu surciddu.
Suddu 'un ti 'nzertu,
Pieggiu pir iddu.

Al primo, che egli scopra, grida: *Hâ bistu, hâ bistu!* (cioè *hê vistu*, ho visto), ovvero *'U truvai!* (Polizzi), o *Vitti!* (Caltagirone): e nomina subito il compagno veduto. In Messina, chi non è stato scoperto grida da lontano: *â mamma.* In Licata il sotto afferrando uno dei compagni nascosti dice:

Ciappedda ciappiddazza,
Ddocu ti pigliu, ddocu ti lassu.

VARIANTI E RISCONTRI

Si conosce ed esegue sotto i seguenti nomi: *All'ammucci cullura* in Calabria (MANGO, *Arch.* v. II, 175); *A mucciunedda* in Reggio di Calabria (MANDALARI, *Canti pop. regg.*, pag. 197, nota 2); nella Terra d'Otranto *A cua*, o *A cua scundi-scundi;* in Foggia *A mmuccia-Cola;* in Biceglie *A scunnùtue*, ed anche *A la scunda; A covalera* in Napoli; *A inguattarello* in Benevento, ed anche, con una varietà, alla *Volpe* (CORAZZINI, pag. 106 e 109); in Teramo *A lu cove* (SAVINI, *La grammatica e il Lessico del dialetto teramano*, p. 131. Torino Loescher 1881); in Roma *A cecarella*; in Toscana *Fare a rimpiattino* o *A capinnascondere* (FANFANI, 224) o *A capo a niscondere* (E. L. FRANCESCHI, *In Città e in Campagna*, 5ª edizione, p. 605. Torino, 1880; BARBIERI, p. 68); in Colle di Val d'Elsa *A nascondelle;* nelle Marche *A niscondina* (GIANANDREA, n. 24); in Bologna *A repiattarola* (sec. XVII); in Ferrara *A la cut;* in Parma *A la scondroèula*, e chi è nascosto grida: *L' è còta*, come in Venezia *cucù;* in Mirandola *Far da cucù* (MESCHIERI, p. 82); in

Milano *A scòndes* (CHERUBINI, IV, 163); in Brescia *A scondalègor;* in Padova *A scondarole;* in Venezia *A le scondariole* o *A scondariola* (BOERIO) o *A scondi erba* (BERNONI, n. 71) ed anche *A chi se vede eh!* (n. 66). Col titolo di *A cheūit* corre in Piemonte (SANT'ALBINO, p. 356 e 637), di *A scundilera* in Tortona, e di *A scunde* nel Monferrato (FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. IV). Nell'*Utile dulci*, n. V, p. 8, si trova descritto sotto quello di *Rimpiattarelli.*

Intorno al giuoco chiamato in Bologna *A Repiattarola!* così scrivea il citato G. ANTONIO BUMALDI, p. 66: « *Chio chio che siete vinto*, è un termine proprio d'un tal giuoco dei nostri putti da essi chiamato *repiattarola*, nel quale alcuni si nascondono, et altri sono i cercatori dei nascosti e questi cercatori, dato il segno del tempo del cercare, partitisi del giuoco, chiamato *area*, all' hora vincono quando trovano i nascosti, e gli ponno vedere dicendo, *chio chio che siete vinto,* come all'incontro se i nascosti ponno eludere i cercatori, e senza essere veduti da quelli arrivare a toccare il luogo dell'*area* eglino vinceranno servendosi pure dell' istesso termine, *chio chio, io sono dell' area; chio* non vuol dir altro che nascondiglio *chias chias.*

## 92. Ad Accetta ca nun cc' è nuddu!

In Casteltermini il giocatore che va sotto è bendato dal mastro, il quale se ne nasconde il viso tra le gambe. I giocatori che vanno a rimpiattarsi segnano colla destra sulle spalle del paziente una croce con questa formola:

Chistu è lu pani;
Chistu è lu vinu;

Chista è la Rocca
Di san Paulinu. [1]

Il mastro grida: *Accetta accetta, ca nun cc'è nuddu,* ed il bendato va in cerca de' compagni, che alla voce del mastro s'affrettano a guadagnare il posto. Ma se nel frattempo qualcuno è preso dal bendato, deve portarlo a cavalluccio fino al posto del giuoco.

In Cianciana la chiamata del mastro dà il titolo al giuoco: *A la sbarra, cà 'un cc' è nuddu.* I ragazzi prima d'andarsi a nascondere battono l'un dopo l'altro le spalle del bendato dicendo: *A quantu va l'acitu?* Risponde il bendato: *A tri dinari;* e l'altro, ripetendo il segno della croce, cantarella:

Chistu è lu pani;
Chistu è lu vinu;
Chistu è lu χiuri
Di sant' Antuninu. [2]

Nascostisi tutti, il bendato è lasciato libero.

Come si vede, questo giuoco sta di mezzo al *Buè*, e *Ad Ammucciativi li testi.*

[1] La *Rocca di S. Paolino* è la montagnola di Sutera, sulla cui sommità è un'antica chiesa dedicata a' Santi Paolino e Onofrio, protettori di Sutera. È noto che i primi Castelterminesi vennero da Sutera, e sono in quelle contrade *li serri di S. Paulinu.* Vedi G. Di Giovanni, *Notizie storiche su Casteltermini*, pag. 153, nota 2.

[2] S. Antonino è il protettore di Cianciana; anzi il vero nome di Cianciana è *S. Antonino.* Vedi G. Di Giovanni, *Cenni sull'origine di Mussomeli*, p. 12 e *Notizie storiche*, p. 383.

### 93. A Caca-linusa.

Si fa al tocco, e chi deve andar sotto si acchina e nasconde la faccia in grembo al mastro (o alla mastra, se il giuoco è tra bambine), che gli chiude gli occhi, e va ripetendo parte a lui, parte a' giocatori che gli stan dietro, i seguenti versi:
(A chi sta sotto):

Caca-linusa,
Caca-littusa,
Zittu 'un parrari.

(Agli altri):

Un pizzicuneddu 'n culu,
E vi jiti a 'mmucciari.

Tosto una pioggia di pizzicotti de' ragazzi gli cadono sul sedere, e chi s'è visto s'è visto. Quando i giocatori si son dileguati, il mastro lascia libero il paziente, il quale va in cerca de' rimpiattati. Il primo che egli scopra, lo grida, e questo va sotto.

In Catania i versi son questi:
(A chi sta sotto):

Caca linusa,
Caca littusa.

Agli altri):

Non parrati,
Non riditi:
Datici un pugnu,
E vi ni fuiti.

Fin qui somiglia al giuoco del *Buè*.

In Trapani, Marsala, Mazzara ecc. i versi variano così:

(A chi sta sotto):

Caca linusa,
Piscia pirtusa.

(Agli altri):

Nun parlamu,
Nun ridemu,
Un pizzicuneddru,
E nni nni jemu.

Ed una ragazzina, se il giuoco non è tra maschi, a un cenno della mastra, dà un pizzicotto a quella che sta sotto, e torna al suo posto. La paziente si rizza e deve indovinare chi gliel' ha dato; se s'appone, quella va sotto lei; se no, essa torna a chinare la testa sulla mastra per ricominciare il giuoco.

VARIANTI E RISCONTRI

Nel *Guancialin d'oro,* o nel *Fare a fico secco* toscano i giocatori invece del pizzicotto danno una palmata sulla mano che il paziente porta dietro stando bocconi sul capogiuoco, il quale gli dimanda:

Chi t' ha percosso?

e, rispondendo quello:

Ficosecco,

soggiunge:

Va menalo qua per un orecchio.

Il penitente deve indovinare tra' compagni che gli stan davanti chi l'ha percosso. Vedi FANFANI, *Voc. dell'uso toscano,* p. 464.

Un cenno è in BERNI, *Orl. inn.*, XII, 71:

> Un le teneva in grembo il capo chino,
> E sulle spalle la man rivoltava,
> Chi quella gli batteva indovinava.

Se n'ha una descrizione poetica del FAGIUOLI, che comincia:

> Siccome allora usava in cinque o sei
> Fare a *guancialin d'oro*, gioco ameno,
> Più bel del *beccalaglio* anche direi ecc.

Un altro è nel *Malmantile*, cant. II, st. 45.

In Bologna è conosciuto col titolo *Far al batèto*, (CORONEDI-BERTI, I, p. 160); in Mirandola *Far da cumpagnon*; (MESCHIERI, 82); in Parma *A chi la dà* o *A san Simon* (Vedi in MALASPINA le voci del giuoco); in Milano *Giugà a sguralatazza* (CHERUBINI, II); in Brescia *Zoegà a gambaro roso*, o *A mangia croesca*, o *Al soch*, o *A sparmada;* in Piemonte *A man caoda*.

Questo giuoco per trastullo dei giovanetti era usitato presso i Greci.

## 94. A Pumu russu.

Vari fanciulli fanno per acclamazione il mastro, e si contano. Chi sorte poggia la faccia sulle gambe del mastro stesso: gli altri fanno lo stesso l' uno dietro l' altro, poggiando la fronte sul dosso de' compagni. Il mastro fa questo dialogo dapprima coll'ultimo, poi col penultimo e via di seguito fino a quello che s'appoggia sul primo, cioè su chi è appoggiato a lui:

> *Mastro.* Pumu russu!
> *Ultimo.* Priminti

*Mastro.* Sai cantà' ?
*Penult.* Sacciu cantari.
*Mastro.* Canta un pocu.
*Antipen.* Cucurucù !
*Mastro.* Dacci un càuciu
E un pugnu di cchiù.

Dopo di che l' ultimo dà al compagno che gli sta dinnanzi, e questo all'altro ecc., un leggiero calcio e un pugno, e più comunemente un pizzicotto ; e va a rimpiattarsi.

In Alimena il dialogo è questo:

— Pumu russu.
— Scarpiddinu.
— Duna un pugnu
E va a pinninu.
Sai cantari ?
— Chichirichì !

In Mazzara :

— Pumu russu !
— Sirpintinu.
— Jetta un pugnu e vidi chi havi l'ovu.
— Càvudu càvudu è !
Càvudu càvudu è !

In Acireale :

— Pumu rrussu.
— Tabacchì.
— Sai cantari ?
— Signursì.
— Canta un pocu,
— Chichirichì.
— Jetta un pugnu e fuj di ddocu.

In Modica il giuoco è tra bambine, e il dialogo è questo :

— Pumu russu!
— Sabachi.
— Duna un pugnu e fueti! *(fùggitene).*

La bambina ultima dà un pugno sulle spalle della compagna immediata, e va cantando :

Dugnu un pugnu pi cutugnu,
Veni a 'nzertami unni sugnu.

E nell'andarsi a nascondere :

E iu sugnu ni lu Cianu
Veni a piggiami cu 'na manu.

In Siracusa corrono questi versi un po' differenti :

— Pumu, cutugnu.
— 'Nzèrtami unni sugnu.
— 'N celu? — No.
— 'N terra? — No.
— Fuj di ddocu
E dacci un pugnu.

Nascosti che si sono i giocatori, il paziente che ha avuti gli occhi turati, è lasciato libero al grido di *buè* de' compagni, e va in cerca di loro; afferratone uno lo conduce al capo-giuoco, perchè lo metta sotto, intanto che gli altri gli van gridando dietro : *Malucriatu è!*

## 95. A lu Mutu.

Eletto il mastro, e gettate le sorti, chi va sotto viene bendato dal mastro stesso, che se ne sta seduto a pochi passi spettatore, direttore e giudice.

Uno degli otto, dodici o più giocatori, indicato da lui, dà sul naso del bendato una *pipata*, cioè un colpo con l'indice e il medio sul naso. Sbendatolo, il mastro fa con lui il seguente dialogo:

*Mastro*. Cu' fu?
*Sotto*. Vanni *(o altro de' giocatori)*
*Mastro*. D'unni 'u porti?
*Sotto*. D' 'u Pizzutu. [1]
*Mastro*. Portatillu, cà 'un è iddu.

Questo dialogo ha luogo quando il sotto non indovina chi gli ha dato sul naso: e quindi egli torna ad esser bendato, ad avere il colpetto sul naso, ecc.

Se indovina, egli passa tra i compagni che sono *'n capu*, e sostituito da colui che difatti gli diè la *pipata*.

Questo giuoco si fa molto in Palermo.

## 96. Ad Attuppa-occhi.

È chiamato *Ad ammuccia-uocchi* in Polizzi; *A uocci 'ntuppati* (ad occhi turati) in Avola; *A lu jocu di l'orvi* in Cianciana; *A l'augghia l'ascià' io* in Messina; *A suona-uorvu* altrove.

Chi va sotto, dopo fatto al conto, ha gli occhi bendati, e deve andar tentoni cercando di chiappare uno de' compagni che gli girano e saltano intorno, gl'intronano le orecchie e lo scuotono e l'urtano o gli

[1] *Pizzutu*, sito di Palermo, ov' è un antico albergo. Un motteggio siciliano, anch'esso antico, è questo: *Aviri*, o *Lassari li casi di lu Pizzutu*, cioè possedere un bel nulla, o cosa che non sia nostra.

danno addosso con uno zimbello. Chi viene chiappato va sotto.

Il giuoco si apre col solito motto *scurùnala,* e nel ghermire un compagno il bendato deve dire: *l'aceddu ti lassa!* Se non lo dice, quello non è tenuto ad andar sotto. Talora per una condizione del giuoco, il bendato dee indovinare chi sia il compagno che afferra, e se non vi riesce, prosegue a stare *appuzzatu.*

Nel *Sonacanonicu* di Licata a chi va sotto e corre dietro a' compagni si battono per istordirlo cocci, chiavi e simili.

VARIANTI E RISCONTRI

A questo ed a' seguenti giuochi del presente gruppo appartiene il giuoco calabrese *Lu tritrudaru* descritto dal Mango (*Arch.*, v. I, p. 339, n. XXVII, e v. II, p. 176). *A cecatella* è detto in Napoli; *A beccalaglio* in Toscana (Fanfani, p. 123; Lippi, *Malmantile*, c. II, st. 48; Fornari, *Giuochi, Uccelli e Fiori*, n. XII; Pauli, *Modi di dire toscani*, n. CCXXVII) e con qualche varietà *L'indovino* tanto in Toscana (Fanfani, 488), quanto nel Monferrato (Ferraro, *Raccolta*, n. 29, e *Cinquanta Giuochi*, n. XLII). In Milano prende il nome *A martin bë.*

Vedi *All'Orvu-ciminеddu.*

## 97. A l' Acitu.

Il bendato è un venditore d' aceto e grida: *A cui vô' acitu?!* Quelli che l' attorniano rispondono: *Datiminni un quartucciu.* Egli finge di darlo, e poi domanda: *I dinari?* Ed i giocatori: *Cerca 'n terra, cà cc'è dinari;* e gli saltellano attorno. Chi di loro è afferrato, va sotto. Questo in Noto.

## 98. A lu Lupu piccicuneddu.

Uno bendato deve inginocchiarsi, e gli altri fanciulli gridano a coro girando intorno a lui:

— Va a la ciazza va a la ciazza,
A 'ccattari la tunninazza,
— Tunninazza nun n' asciau,
E pri la via si cacau.

Indi si allontanano tutti dicendogli:

Cerca 'n terra ca c' è un granu.

Così in Chiaramonte.

In Milazzo alla bambina bendata un'altra fra le giocatrici domanda:

A comu va 'u vinu?

Essa risponde:

A quattoddici 'rana.

E la compagna:

Tocca 'n terra,
Cà cc' è mmedda *(merda)* e lana.

E tutte le compagne fanno ruota e le girano intorno. Colei che è afferrata, passa sotto.

## 99. A Cani canuorvu.

Si uniscono molte fanciulline, contano *li vintunu*, e colei sulla quale cade il numero 21, va bendata a fare *Cani canuorvu*, e s'inginocchia. Indi con una delle gio-

catrici, che chiameremo Peppa, fa il seguente dialogo, mentre le altre la vanno punzecchiando (*puzzuliannu*):

*Peppa.* Cummari, chi circati?
*Canic.* La 'guglia e 'u jitali.
*Peppa.* E chi nn' âti a fari?
*Canic.* Hê cusi' i cazi a mà fiegliu.
*Peppa.* E buostru fiegliu unni havi a gliri?
*Canic.* A ligna.
*Peppa.* E 'i ligna chi nn' âti a fari?
*Canic.* Hê coci' 'i maccarruni.
*Peppa.* E lu bruodu?
*Canic.* Hê scadari a bui. [1]

Se durante questo dialogo essa riesce ad afferrare una delle compagne, costei va sotto; se no, *cani canuorvu* si alza, viene sbendata, ed intanto che le giocatrici *fannu catina*, cioè si attaccano una dietro l'altra alle vesti, la *mastra* sta a tutela delle compagne, e contro *cani canuorvu* si adopera a difenderle per non farle ghermire. Succede una colluttazione, in cui quando *cani canuorvu* si avanza ad afferrare la prima attaccata alla mastra, questa la sfugge pigliando il lato, e viceversa; una dice, p. e.: *J' pigliu di ccà;* e l'altra: *E ji' pigliu di ddà* ecc. La prima afferrata è messa fuori giuoco, a parte; e così di seguito le altre, finchè, vintele tutte, fa da mastra lei, ed il giuoco si ricomincia.

[1] Eccone la versione letterale: *P.* Comare, che cercate? — *C.* La aguglia e il ditale. — *P.* E che n' avete a fare? — *C.* Ho a cucire i calzoni a mio figlio. — *P.* E vostro figlio ove ha andare? — *C.* A legna. — *P.* E delle legna che n' avete a fare? — *C.* Ho a cuocere i maccheroni. — *P.* E il brodo? — *C.* Ho a scaldare (scottar) voi.

Si ravvicini al gruppo di *Varda mugghieri; Signa mali patuta; Martuzza, chi pisti?* ecc.

Questo giuoco è stato raccolto in Riesi, e conserva la parlata caratteristica del gruppo de' parlari di Caltanissetta.

## 100. All' Orvu-cimineddu.

È un giuoco da fanciulli e da fanciulle. Un certo numero si contano, e l' ultimo ad esser contato va sotto e gli si bendano gli occhi. Egli si chiama *Orvu cimineddu* o *giuvineddu*, ed il mastro, prima di lasciarlo, fa con lui questo dialogo:

*M.* Orvu cimineddu, unni vai?
*O.* A 'ccattari ligna.
*M.* Cu 'i ligna ch' ha' a fari?
*O.* Hê 'ddumari 'u luci [1].
*M.* Cu 'u luci ch' ha' a fari?
*O.* Hê quadiari l' acqua.
*M.* Cu l' acqua ch' ha' a fari?
*O.* Hè 'mmulari 'i cutedda.
*M.* Cu' 'i cutedda ch' ha' a fari?
*O.* A mè mugghieri haju a 'mmazzari.
*M.* Cerca 'n terra, ca cc' è dinari.

Lasciato solo, va tentoni trinciando con le mani in tutti i sensi per afferrare qualcuno; e quando vi riesce, gode di esser portato a cavalluccio fino a un dato punto prestabilito.

In Ragusa Inferiore i giocatori ruzzando intorno al bendato, per dileggio gridano:

[1] Ho ad accendere il fuoco.

— O uorvu giuvinieddu,
Cci vieni a finuccieddu?
Ti dugnu 'u pani, 'u vinu e un cutieddu[1]
— 'U vinu a quantu vali?
— A tirdinari.
Tocca 'n terra ca cc' è dinari,
Ora cci 'u dicu a buosciu cumpari[2] *(bis)*.

Nel sec. XVI il giuoco venne così descritto dal DIONISIO nella sua egloga pastorale *Amorosi sospiri*, att. II, sc. 2ª:

Jucamu tutti a l'Orvu Cimineddu,
Ed a cui pighiu poi mi portu in coddu...
Vogghiu su muccaturi chi vi pendi.
Signura Lindina tiniti stà punta
E vui Signura Nania chist' autra,
Tiniti bedda forti nun vi scappa
Attaccatimi l'occhi chi nun vija,
E poi a cui pigghiu m' hà purtari in coddu.
. . . . . . Jamu a lu chianu
Purtatimi prima a cavu cavuseddu;
Nò nò, ch' è nautru iocu chissu ddocu...
Non chiù paroli vinemu a li fatti,
Diciti ora cu mia l'Orazzioni.
« O Orvu Cimineddu, ed undi vai, »
« Vaiu a finocchi, ma non ci ndi axai.[3] »
« Veni a la mandra mia, ca ci nd' è assai. »
Ora sputati in terra, e jitivindi,
Viditi chi m' haviti di purtari
A cavaddu a frenu, poi si ieu vi pighiu.

[1] Ci vuoi tu venire a raccoglier finocchi? Ti do il pane, il vino ed un coltello.

[2] Adesso lo dico (vi accuso) a vostro compare.

[3] Vado a finocchi, ma non ce ne trovai.

Come si vede, il dialogo è più breve e lo stesso dell'attuale di Palermo solo nel primo verso e di Ragusa nei primi due; e v'è di rito lo sputo in terra del bendato, che meno frequentemente e forse meglio si chiama *Orvu giuvineddu*.

È uno de' giuochi cennati nel sec. passato dal Pasqualino, *Voc. sic.* III, 373.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli giocasi a *Gatta cecata* (Vedi Serio, *Lo Vernacchio*, p. 43). In Benevento è detto *Atta cecata* (Corazzini, p. 102) ed il paziente fa con chi l' ha bendato il seguente dialogo:

— Atta cecata,
— Addò si' stata?
— A lu mercato
— Ch' à accattato?
— Na pezza e caso.
— A chi l' ha' data?
— A mamma e tata.
— E a me?
— Nu cuorno.
— E votet' attuorno *(a ritornello)*.

*A gatta cieca* è detto parimenti in Roma; in Toscana *A mosca ceca* (Pauli, *Modi di dire tosc.* p. 317), ed i versi sono questi (Dalmedico, *Un libro per le mammine*, p. 46, e Boerio, p. 818):

— Che sei venuto a fare in piazza?
— A beccar l' aglio
— Oh, beccati cotesto!

e si batte leggermente una spalla al bendato.

Nelle Marche dicesi *Mosca cieca* (Gianandrea, n. 13), e i versi son differenti. In Bologna *Far al agôcia e puntà* (Co-

RONEDI-BERTI, I, 29); in Mirandola *Far da urbighin* (MESCHIERI, 82); in Parma *A la gatorba* (MALASPINA); in Piemonte *A catôrba;* in Brescia *A orbizi, A ormizi, A usamari, A terebol, A signû;* in Venezia *A maria orba,* e i versi sono diversi in DALMEDICO, p. 46, BERNONI, n. 49, e BOERIO, 818, che lo dice anche *A mariorbola.* Secondo Dalmedico:

— Maria-orba, coss' aveu perso?<br>
— Un anèlo e una zavata.<br>
— Andè a cercarli, muso da mata.

Secondo Boerio:

— Maria-orba, coss'astu perso?<br>
— Un anelo d' oro.<br>
— In dove?<br>
— In rio terà.<br>
— Vien da mi, che l' ò catà.

Una lunga descrizione della *Gatta cieca* romana nelle sere di estate, come divertimento non solo di fanciulli ma anche di adulti, diede il BRESCIANI nell' *Edmondo o dei costumi del popolo romano,* cap. XIX, con varianti che lo avvicinano molto al nostro giuoco detto:

## 101. A lu Citrolu.

Piantato ritto per terra un cedriuolo, si benda un fanciullo od altri, a cui ciò sia toccato in sorte, e gli si dà una lunga mazza in mano, con la quale egli, andando tentoni, tocchi ed abbatta il cedriuolo stesso. Il bendato, infatti, si mette all' opera avviandosi colà ov'egli crede di trovarlo, seguito frattanto da' compagni che gli fan corona ad una certa distanza per evitare le bastonate da orbo che gli potrebbe dar loro nel roteare che fa a destra ed a sinistra la mazza.

Quando egli riesce ad abbattere il cedriuolo è sbendato, e vince o il cedriuolo stesso o il premio assegnato al vincitore.

### 102. A 'Ntuppatieddu.

Un ragazzo (o una ragazza) viene bendato, e tutti gli altri giocatori si mettono attorno *a rorrò*, cioè a ruota, tenendosi con mano e girando con profondo silenzio. Il bendato batte i piedi e intima così agli altri di fermarsi, e con un bastone che ha in mano leggermente esamina i contorni, la statura, i vestimenti di qualcuno: e quando se n' è fatta un' idea grida: *Cuccuruccù*, o semplicemente *uh!* ed aspetta che il toccato risponda: *cuccuruccu* o *uh* con voce contraffatta. Se sa indovinare il nome, si sbenda, ed è sostituito dal giocatore riconosciuto.

In Castronuovo, Polizzi ecc., si dice *Lu jocu di la scupitta,* perchè il bendato tocca uno de' giocatori solo con una spazzola che tiene in mano, e se non indovina cui egli tocca prosegue a star sotto.

Variante di questo giuoco raccolto in Ragusa Inferiore è il seguente e l'altro appresso:

### 103. A Muntagna-marina.

In questo giuoco, quasi esclusivamente catanese, si prendono tre punti fissi: a settentrione il mare (*la marina*), a mezzogiorno il monte Etna (*la muntagna*); e tra l'uno e l'altro un muro, una facciata, un sito, nel quale venga indicato un oggetto qualunque.

Tre fanciulli si contano: e, secondo l'ordine del sorteggio, si bendano successivamente. Il primo bendato gira rapidamente intorno a se stesso ; fermasi a un cenno di uno, e sbendato deve dire lì per lì che cosa si trovi innanzi agli occhi: il monte Etna, il mare o l'oggetto che è stato precedentemente fissato. Il giro vorticoso del giocatore non gli fa in quel primo istante discernere ciò che abbia d'innanzi, e quindi l'aberrazione è facile. Ripetuto lo stesso giuoco per gli altri due, vince la partita colui che fra' tre si sarà apposto.

### 104. **All' Occhi di cucca.**

Molti ragazzi si prendono per mano e fanno il giro tondo. Chi sta nel mezzo bendato stende le mani ed acchiappa uno di loro, cui deve riconoscere al tatto. I giocatori per non farsi riconoscere si scambiano gli abiti e si coprono anche con una pezzuola la testa, e e si alzano e si abbassano e fanno mille movimenti per ingannare il bendato. Chi è riconosciuto va sotto invece dell'*appuzzatu*.

Il titolo di questo giuoco è preso, senza dubbio, dalla proprietà della civetta (*cucca*) di vedere tra le tenebre.

Versione raccolta in Mazzara.

VARIANTI E RISCONTRI

A questo gruppo di giuochi, uno in fondo, corrisponde questo fiorentino:

Si colloca una bambina bendata nel mezzo, e deve trovare la compagna che le ha messo un oggetto in capo:

— Inginocchiati, Sandruccia,
Violetta violà.
— Addormentati, Sandruccia,
Violetta violà.
— Io sono inginocchiata.
— Trova la tua compagna:
Violetta violà. *(Ined.)*

### 105. A li Surci.

I mastri son due, e ciascuno ha i suoi compagni: una partita topi, un' altra gatti; questi van sotto. I topi sì fanno una coda con cenci (*stròdduli*), che legano alla cintura o alle bertelle. Alcune code sono impiastricciate con creta molle o fanghiglia ecc. inganno che non da tutti i gatti si sa. Costoro, bendati, vanno in cerca de' topi, e non possono ghermirli se non per le code. I topi si lasciano facilmente cogliere; ma i gatti ne rimangono imbrattati, e se ne vendicheranno alla prima occasione.

Gatti e topi son designati dalla sorte che gettano i due mastri.

Si fa in Cianciana, dove il giuoco è stato raccolto.

### 106. A li Lavannari.

Si gioca in otto senza mastro, e contatisi si dividono in due schiere: quattro che fanno da lavandaie (*lavannari*), e quattro che danno loro roba da lavare. I facienti da lavandaie vengono bendati e condotti in luogo discosto; gli altri preparano ciascuno un monticello di terra, in mezzo al quale nascondono qual-

che volta fango, fimo od altra immondizia; e sono i fardelli pel bucato. Richiamati e condotti sul posto, quelli che fan da' lavandaie si acchinano ciascuno sul proprio fardello, cioè sur un mucchio di terra; e vi metton le mani come per ammollarli, finchè accorgendosi del loro contenuto tolgon via le bende, e le attaccano a' compagni.

È giuoco solo da maschi.

## 107. A Cumpagnu, guàrdati sta botta!

Come corre in Mazzara il giuoco è questo:

Due si bendano in modo che non possano vedere, e posti dapprima a distanza, l'uno va battendo, e l'altro stringe in mano uno zimbello, nel quale talvolta si nasconde qualche pietruzza. Mentre quello girando in una stanza batte i ciottoli, questo lo insegue, e quando al suono crede di essergli vicino, dice: *O cumpagnu, guàrdati sta botta;* e cerca di colpirlo col suo zimbello. L' altro si guarda curvandosi, allontanandosi dal luogo dove si trova; e quando il colpo non va in fallo, l'uno consegna i ciottoli, e l'altro piglia il fazzoletto, ed il divertimento continua.

Qualche volta il giuoco si fa così:

Posta in mezzo d' una stanza una cesta capovolta, due ragazzi bendati vi appoggiano ai due lati opposti la sinistra, e con le ginocchia a terra, girano l' uno dietro l'altro appoggiando a terra la destra. Ciascuno di loro tiene in mano un laccio, a un capo del quale è legato un sacchetto, largo un paio di spanne circa,

e lungo poco più, pieno di paglia, in cui talvolta è nascosto un sassolino. Di quando in quando l' uno grida e l'altro risponde:

— Oh cumpagnu!
— Oh!
— Guardati sta botta!

E in Calatafimi:

— Oh Mircuriu!
— Oh!
— Guardati stu furiu!

Ciò dicendo, l'uno cerca di colpire il compagno col suo sacchetto, e l'altro si guarda se gli riesce. Così i colpi si alternano, ed il giuoco continua, finchè non si sieno stancati e del percuotersi e del trascinarsi colle ginocchia per terra.

In Calatafimi si fa col nome di *Mircuriu.*

## 108. **A lu Rimazzuni.**

Si fa al tocco, e chi sorte viene bendato e riceve in mano il solito zimbello detto qui *Rimazzuni*, che dà nome al giuoco. Egli con questo deve colpire i giocatori che gli ruzzano intorno, e quando ne ghermisce uno, questi va sotto in vece sua.

Nel *Jocu di lu porcu* di Marsala, il bendato al primo che afferra dice: *Cu' è*? E quello risponde imitando il grugnito del maiale.

### 109. A Tàfara e tafaruni.

Un numero non piccolo di fanciulli fanno ruota senza però prendersi per mano. Uno di loro, su cui nel conto sia caduta la sorte, bendato, viene messo nel mezzo. I compagni, in giro, uno dopo l'altro, lo vengono toccando e pizzicando nelle varie parti del corpo. Il penultimo gli pizzica il sedere, e gli dice *Tafara;* l'ultimo gli dà un manrovescio e aggiunge: *Tafaruni!* Il bendato deve indovinare chi sia stato quest'ultimo, il quale, alla sua volta, verrà bendato per la seguente partita.

### 110. A Cumpagnu, su' firutu!

Due ragazzi o ragazze si sdraiano bocconi per terra testa con testa e si coprono fino al capo per non vedere nè esser veduti; chi li aiuta ed assiste si chiama la *mamma*. Gli altri giocatori, in piedi, battono uno alla volta i due coperti. Chi è battuto dice al compagno: *Cumpà', mi fireru;* ed il compagno: *Cu' fu?* Se quello si appone nominando chi lo colpì, esce fuori della copertura e prende il posto dell'altro, che perciò va sotto.

È questo un giuoco specialmente contadinesco e vi si divertono anche i giovani e gli adulti.

Talvolta i due che vanno sotto si coprono con la schiavina, e da essa il giuoco è detto *A la frazzata.*

VARIANTI E RISCONTRI

Nel *Vernacchio* napoletano, cap. V, p. 43, si cita tra « l'altre pazzie » quella del « Compagno mio feruto sotto. » Sarebbe questo il nostro giuoco?

## 111. A Tirrichi tirrichi.

In Calatafimi *A lu piriddu.*

Vari ragazzi si contano e chi va sotto mette i ginocchi a terra e la testa sulle gambe del mastro, che stando seduto gli tura gli occhi con le mani. I giocatori si schierano in linea retta alquanti passi dietro di lui. A un cenno del mastro uno si avanza adagio adagio, dà un pizzicotto all' *appuzzatu*, e torna in punta di piedi al suo posto.

Il mastro dice al paziente: *Va cerca lu piriddu.* Allora i giocatori tutti insieme movendo rapidamente in istretti giri le braccia l'un sull' altro canterellano con la medesima rapidità e molte volte:

Tirrichi tirrichi chi nun fu' jeu:
Fu lu cani di Don Matteu.

Il mastro intanto fa il seguente dialogo con l'*appuzzatu*:

*Mastro.* Cui t' ammazzau?
*App.* La spata.
*Mastro.* Cu' ti firiu?
*App.* L' augghia.
*Mastro.* Cerca chiddu chi ti 'mpidugghia.

Ed il paziente va dai compagni, e preso addosso quello

dal quale sospetta essere stato pizzicato, lo porta al mastro perchè lo metta sotto. Se indovina, va bene; se no, tra loro due (mastro e sotto) si fa quest'altro dialogo:

— A cu' (*Chi*) porti?
— A Turiddu.
— Va làssalu, chi nun è iddu;

e il portatore deve restituirlo al suo posto, e caricare un altro, col quale ripete il dialogo; se avrà indovinato, il mastro conchiude:

Portalu ch' è iddu.

Si fa specialmente in Mazzara, ed ha strettissimo riscontro col seguente *A sdirrubba muntagna.*

In quel di Casteltermini giocasi col titolo *A lu lignamu.*

Si fa al tocco, e chi sorte viene bendato ed obbligato a nascondere il viso tra le gambe del mastro; gli altri a poca distanza appoggiano la testa al muro come per non veder nulla. Chi è chiamato dal mastro va a batter la spalla a chi è sotto, e torna al suo posto. Allora il bendato è fatto alzare per indovinare chi l'ha battuto; egli si pronunzia saltando addosso ad uno dei giocatori e facendosi portare innanzi il mastro, col quale tiene questo dialogo:

*Mastro.* D'unni vieni?
*Sotto.* Di lu Mulinazzu [1]
*Mastro.* Chi purtasti?
*Sotto.* Farinazzu.

[1] *Mulinazzu* è un mulino in quella parte del territorio di S. Stefano-Quisquina che confina col territorio castelterminese, dove quei di Casteltermini vanno qualche volta a molire i grani.

Se egli non s'è apposto, il mastro ripiglia:

Va lassalu, cà nun è iddu;

ed allora torna a cavalcarne un altro, facendo lo stesso dialogo, finchè non si apponga; nel qual caso il cavalcato va sotto.

In Palermo si gioca così:

Si fa in molti; uno è acclamato mastro; un altro, col conto delle dita, va sotto, nascondendo il viso tra le gambe del mastro. Costui tenendogli turati gli occhi fa cenno ad uno de' giocatori che venga a dare sul di dietro un colpo al paziente, e torni subito al suo posto. Come in tutto questo gruppo di giuochi, il paziente, libero di vedere, guarda i compagni tutti messi in fila di fronte a lui, e dee indovinare chi l'ha percosso: e, appostosi, prenderne il luogo lasciandogli il suo.

Il giuoco si dice *A li panelli*, perchè i colpi che si danno nel sedere son detti *panillati;* e nella parlata furbesca palermitana *dari li panelli* vale picchiare, battere.

## 112. **A Sdirrubba-muntagni.**

Una variante palermitana è intitolata *A cuddduredda 'un fu' io.*

Si fa al tocco, e chi è sorteggiato va a nascondere il viso tra le gambe del mastro seduto, che gli tura gli occhi.

Da quattro a sei altri giocatori stanno in linea dietro di lui; colui al quale il mastro fa cenno si avvicina e gli dà sul dosso un pugno e torna al suo posto pro-

curando di non farsi conoscere. L' « appuzzato », che in questo tempo ha tenuto una mano di dietro, sul sedere, si rizza e vòlto a' compagni dee indovinare chi l' ha picchiato, i quali intanto girando intorno le mani ripetono di continuo senza stancarsi finchè egli non indichi uno di loro :

Cudduredda 'un fu' io,
Cudduredda 'un fu' io.

Se quello indovina, va sotto chi lo picchiò; se no, dee rivoltarsi e riprendere la prima posizione; il mastro richiama uno a suo piacere; e questi gli chiede: *Su' mastru, comu cci l'hê dari?* intendendo dire: Come devo io picchiarlo ? Le picchiate hanno vari titoli, secondo il grado : 1° *A scàrrica-muntagni*, che è il montare a cavallo, dare un forte scossone col sedere, come di grave macigno che piombi sul dosso, ovvero una violenta sparata di calci ; 2° *A scarrica-ferru*, colpi dati con le palme unite; 3° *A scarrica-azzàru*, forte manata; 4° *A scàrrica-ligna*, colpo più leggiero come un bastone che cada; e così di seguito fino a *Pugna a carta-palina*, leggierissimo movimento come di carta velina che si spieghi sulla schiena. In ragione di questa gradazione il mastro ordina i colpi da dare. Il sotto si rialza, e torna a indovinare; e tanto torna a mettersi sotto e a ricever colpi fino a che non si apponga nel dire chi l' ha percosso. Allora quello va sotto.

Come si vede, questo giuoco ritrae dallo *Scinni scinni rinninedda* che segue.

## 113. **A Scinni scinni, rinninedda!**

In Messina *A cumpagnu cumpagnu, cu' ddi filiu?* (compagno, chi ti ferì?) in Licata *A fava linticchia.*

Vari giocatori, che non sieno meno di otto, e sempre di numero pari, si contano: ed uno si fa i compagni, metà del numero di tutti, dando a ciascuno un nome convenzionale: *Vascellu d' oru, Acula d' oru, Palumma, Carrozza, Liuni, Cardiddu*, non mancando mai *Rinninedda*, ed in Cianciana *Cannolu di fumu.*

Gli altri quattro o sei vanno sotto (*appuzzanu*) curvandosi e poggiando le mani al muro e sulle mani la fronte, e conservando tra loro la distanza di un'*aperta* di braccia. Uno prepara due ciottoli: uno grande ed uno piccolo, e li colloca un passo dietro i cavalli. Ad un cenno del capo i cavalieri saltano addosso a' cavalli turando loro gli occhi, e guardando tutti il capogiuoco; il quale assicuratosi che nessuno de' sottostanti veda, canterella:

> Scinni scinni, *Rinninedda,*
> Va' sona 'a campanedda,
> Finocchiu di muntagna,
> Finocchiu â banna,
> Scinni scinni, *Vascellu d' oru!*

*Vascellu d'oru,* a cui il mastro fa cenno, scende e va a « sonar la campanella », cioè a battere i due ciottoli, il piccolo con il grande, e torna a cavalcare. Da capo canterella il mastro:

L'occhi a la muntagna,
Vutàtivi tutti di ccà a sta banna!

(ovvero come a Siracusa:

Tutti a testa a ddabbanna!)

Tutti scavalcano, e messisi in piedi, di fronte ai compagni già rizzati e voltati, girano intorno al petto con moto alterno le mani, e dicono celermente:

Cudduredda 'un fu' io!
Cudduredda 'un fu' io!

(In Catania:

Curriculedda, cà non fu' iu).

E tanto ripetono, atto e parole, che uno de' cavalli non indovini chi sia sceso a battere i ciottoli: cosa ben difficile, perchè i cavalieri nello scendere si scambiano i posti, e chi era al primo si va a mettere, p. e., al terzo, ed il secondo al primo, ed il quarto al terzo. Se si appone, egli ed i suoi compagni diventano cavalieri; se no, tutti tornano ad andar sotto.

Nella prima metà del sec. XVIII questo giuoco fu raccolto sotto il titolo di *Barrababau;* ed il mastro avea questa formola generale:

Scinni scinni rinninedda,
Ch' 'un ti senta lu barrababau.

(M. Pasqualino, *Voc. sic.*, I, 186, sopra una nota di suo padre Francesco Pasqualino).

In Modica il mastro ordina:

Scinni scinni, *Rinninedda,*
Aràsciu vai, aràsciu veni
(*o* Non ci vai, non ci veni)

'Un ti scantari d' 'u sprivieri;
Scinni scinni, *Acula r' oru.*

In Avola un po' corrottamente:

Scinni scinni, *Rinninedda,*
'Ranciu va, 'ranciu veni,
'N ti scantari di lu varveri;
Scinni, *campanedda d' oru,*
Appizza un pizzuluni e fuj.

In Noto lo sparviere è sostituito dal lupo:

Scinni scinni, *Carrozza r' oru,*
Aciddu aciddu, cà 'u lupu ti senti.

In Casteltermini:

Scinni scinni, *Rinninedda,*
Cà ti senti lu barbanti,
Scinni *Ciancianedda d' oru;*

ed il giocatore, che prende uno de' nomi suddetti di *acula d' oru*, o *campanedda d' oru*, *carrozza d'oru*, *ciancianedda d' oru* od altro, scavalca e va a dare un pizzicotto (sic. *pizzicuni*, not. *pizzuluni*) — e in Casteltermini a battere con la sua la mano del fanciullo bendato, — nel sedere del cavallo del mastro, il quale in quel punto gli introna le orecchie con un *tu-tu-tu* continuato per non fargli conoscere al rumore dei passi donde venga e chi sia chi lo pizzicotta. Compiuta l'operazione e messi tutti in piedi, il fanciullo che è stato nel mezzo, come cavallo del mastro, deve indovinare chi de' cavalieri l' ha pizzicotattato; e indovinatolo cangia ufficio col suo contrario.

Tra' fanciulli mazzaresi il mastro canterella:

Scinni scinni, *Rinnineddra,*
Chi ti senti lu papà!
Scinni scinni, *Campaneddra d' oru!*
Adaciu lu caminari,
E forti lu pizzicari!

In Modica, il mastro che ha cavalcato l'asino di mezzo, gli urla alle orecchie per intronarlo:

E trummi e trummi e trummi,
Funtanuna cu li bummi!
Funtanuna all'acqua nova,
Ppi lu sceccu ri màsciu Nicola.

Indi riprende fiato, e seguita ad urlare:

*Vascellu r' oru* sulu sulu,
Veni a pizzica lu culu;
E trummi e trummi e trummi,
Funtanuna ccu li bummi!

*Vascellu d'oru* scende dal suo asino, e camminando in punta di piedi dà un pizzicotto al mal arrivato asino, e indi cavalca con cautela sul suo. Allora si domanda all'asino pizzicato:

Sceccu ri mazzarruni, [1]
Cu' t' ha datu ssu pizzuluni?

L'asino interpellato risponde essere stato il compagno di dritta o di manca. Se indovina, l'asino diventa cavalcante; se non indovina, si soggetta nuovamente alla stessa storia degli occhi chiusi e del rintronamento all'orecchio:

[1] Predio del Modicano.

E tummi, tummi e tummi,
Funtanuna ccu li bummi:
Funtanuna all'acqua nova
Ppi lu sceccu ri màssciu Nicola.

*Carruzzedda* battaggìna
Sopra l'ova mi camina:
E tummi e tummi e tummi,
Ca lu sceccu fa li bummi.

E *carruzzedda* scende anch' egli dal suo asino, e dà una manata sulle natiche del paziente:

Sciccazza r' 'a Funtanazza, [1]
Cu' ti resi ssa buffazza? [2]

L'asino che non potè indovinare la prima volta, è necessità che indovini alla seconda, e allora le parti si invertono, e i cavalcanti si trasformano in asini.

VARIANTI E RISCONTRI

Una variante veneziana dal giuoco è in BERNONI, n. 84: *Le cavale orbe*. Un po' simile è il 65: *I cavali*. *La cavallina* del Monferrato (FERRARO, 28) ha pure qualche simi-*glianza*.

## 114. A Scinni e gravacca.

Uno chiude nel pugno quattro bruscoli o fili di paglia: due più lunghi e due più corti, e mostrandone i capi superiori pari pari, ne fa scegliere uno per uno a' quattro che prendono parte a questo giuoco;

[1] Predio del Modicano.

[2] Asinaccio della Funtanazza, chi ti diede questo manritto (che io ti do ora)?

e allora i due cui toccarono in sorte i fili più corti devono farla da giumenti: uno curvato, tenendo le mani puntate al muro, l'altro con la testa puntata sulle natiche di quello; e gli altri due devono cavalcarli e chiedere: *Chi dici 'a vacca?* e finchè non abbíano in risposta: *Scinni e gravacca*, non possono muoversi. Se perdono l'equilibrio, e non si reggono a cavallo, tocca a loro a star sotto senza bisogno di *scarpa*.

Talora il giuoco si fa tra sei: tre asini e tre asinai. Gli asini che hanno speranza di trarsi il peso d'addosso rispondono: *Staia!* e in questo caso, non c'è rimedio: gli asinai devono star lì piantati come chiodi. Qualora però gli asini bramino riposarsi un momento, alla domanda: *Chi dici* ecc. rispondono: *Scinni* ecc. e allora gli asinai scendono, corrono, e poi di nuovo a cavallo.

Usato specialmente nel Ragusano e nel Modicano.

### 115. A Satari.

Vari giocatori si dividono in due gruppi eguali, rappresentati ciascuno da un capo. Uno de' due capi chiude in un pugno dei sassolini, lasciando che l'altro indovini in quale de' due pugni sieno essi. Se si appone, egli ed i compagni suoi vanno a cavalluccio degli altri dell'altra parte, guardandosi dal toccare coi piedi in terra se non vuole andar sotto lui e i suoi compagni. Se non si appone, vanno sopra gli altri.

La prova dei pugni chiusi è nel giuoco n. 22 *A tavula vecchia* ecc.

### 116. A Setammùru.

Due ragazzi fanno a pari e caffo, e chi perde va sotto curvandosi in avanti e poggiando il capo al muro o sopra un gradino; l'altro correndo da lontano salta sul compagno cavalcandolo e restandovi sopra tutto il tempo in cui conterà, secondo i patti, 100, ovvero 200. Se cade saltando, o non cavalca bene, o sbaglia contando, immediatamente va sotto.

*Setammuru*, composto forse da *sêti* o *sèjti a muru* (siediti al muro).

### 117. A Tintirinti.

Due ragazzi fanno a pari e caffo, e chi perde, curvato in avanti poggia la testa al muro, mentre l' altro gli salta sulla schiena e ripete tutta questa filastrocca:

E tintirinti!
Setti fimmini un tarì.
Un tarì è troppu pocu:
Setti fimmini un varcòcu.
Lu varcòcu è troppu duci:
Setti fimmini 'na nuci.
E la nuci è troppu ardenti:
Setti fimmini p' un sirpenti.
Lu sirpenti è fattu d'oru:
Setti fimmini p' un cannòlu.
Lu cannòlu è di canna:
Setti fimmini 'na manna.
E la manna è di linu:
Setti fimmini un carrinu.

Lu carrinu è d'azzaru:
Setti fimmini un calamaru.
Lu calamaru si vo' maritari:
E si pigghia 'a capitanala.
Capitanala, capitanaledda:
Cci nn'è russa, bianca e bedda.
Vinni 'u tiempu di Manzedda [1]:
Cci livau la cignitedda.

Finita la quale filastrocca conta da uno a cento, e passa sotto a prendere il posto del paziente.

Così in Polizzi-Generosa; ma altrove il canto corre a solo, ed ha varianti in Palermo (PITRÈ, *Canti pop.*, n. 773), in Aci (*Raccolta amplissima*, n. 2309 e altrove).

VARIANTI E RISCONTRI

Si ravvicini al giuoco veneziano *El cortelin dei omeni*, n. 87 del BERNONI.

## 118. A Scàrrica-canali.

(*Con tavola*)

Ha pure il titolo *A scàrrica lu bottu* (Palermo); *A quattru cicireddu scàrrica la nova* (Prizzi); *A cicireddu* (Cianciana ed Alessandria della Rocca); *A la campana* (Siracusa, MACALUSO-STORACI, *Nomenclatura*), e si fa nel seguente modo:

Quattro, sei ragazzi fanno due volte al conto, oltre del mastro: e i due su' quali cade il numero vanno sotto, poggiando la testa il primo sulle ginocchia del

[1] Nome d'uno che fu già di Polizzi Generosa.

A SCARRICA CANALI
Fototip. Bugliarelli—Palermo

capo-giuoco, che sta seduto, il secondo sul dosso del primo. Indi i due o quattro giocatori che devono andar sopra, saltano: il primo e più agile e vigoroso addosso al primo, spiccando un gran salto che nol faccia rimanere sul secondo, il secondo dietro a lui con un altro salto; e, se ne viene un terzo o un quarto, uno dietro l'altro. Quando cavalli e cavalieri sono al loro posto, uno di essi, il primo cavaliere, dice:

Quattru e quattru ottu,
Scàrrica lu bottu;
(*o* La vacca è 'ntra l'ortu; *Erice*)
Aceddu cu l'ali,
Scàrrica canali;
Aceddu cu li pinni,
Scàrrica e vattinni.

Ovvero come in Taormina:

Quattru e quattru ottu
Scàrrica lu bottu,
Calàna calàna
Ca scinnèmu.

Ovvero come in Messina:

Quattru e quattr'òttuli,
Paddi e li bòttuli;
Ciciri e favi,
Scàrrica-canali;
Buddicu buddicu,
Dumani t' 'u dicu.

Dette queste parole scendono e tornano a saltare nel medesimo modo. Lo scendere, il cadere, il toccar terra col piede prima che sieno state esattamente dette le parole son falli che mutano in cavallo il cavaliere.

In Alessandria della Rocca un fanciullo che prende il nome di *χiumazzu* (piumaccio, guanciale), si appoggia al muro, chinandosi un poco; un secondo si china e sta appoggiato a lui; un terzo fa lo stesso col secondo, un quarto col terzo, in guisa che formano tutti e quattro il solito ponte. Gli altri fanciulli fanno il solito salto, il primo sul primo, il secondo sul secondo, il terzo sul terzo, il quarto sul quarto dicendo ciascuno:

Unu, e cicireddu,
Scarricamu lu beddu vasceddu.
Ch'è duci, e ch'è beddu
Lu figliu d' 'u zu Viteddu!
Passa nèula.

E saltando in questo punto preciso, il secondo dice: *Dui e cicireddu;* il terzo *Tri e cicireddu* ecc. Chi non salta bene, o tocca il petto de' saltati, scende a far da ponte.

In Prizzi il primo cavaliere che salta dice: *Quattru cicireddu scàrrica la nova;* il secondo: *Tri cicireddu;* il terzo: *Dui cicireddu;* il quarto: *Primu cicireddu;* e quando tutti sono a cavallo: *Cicirè*, *cicirè*, *cicirè*, *cicirè*.

In Cianciana, il più destro de' cavalieri, dopo presa la rincorsa e cavalcato, dice: *Unu*, *dui*, *tri*, *quattru*, *cincu e cicireddu*. Si rinnova il giuoco, e dice: *Unu*, *dui*, *tri*, *quattru*, *cincu*, *sei*, *setti*, *ottu*, *novi*, *deci e cicireddu;* e così aggiungendo cinque numeri volta per volta fino a' 50 e finendo sempre col *cicireddu*. Se il conto non si fa tutto d'un fiato, o si sbaglia, ecc. si va sotto a prendere il posto del cavallo.

Nella nostra tavola è il capo-giuoco seduto (n. 1); tre che fanno da cavalli (nn. 2-2-2); tre altri che fanno da cavalieri, de' quali i primi due hanno già montato (nn. 3-3) ed il terzo in atto di montare (n. 4). Un solo (n. 5) fa da spettatore.

VARIANTI E RISCONTRI

Il SERIO, *Lo Vernacchio*, p. 43, nota che i fanciulli napoletani « si jocano *a scarreca varrile*, o *a timme tamme tomme*, cantano

Pir'piribotta,
Scarreca la votta,
Piripiribino
Scarreca lo vino. »

## 119. A S. Giuseppi.

In Cianciana *A lu cavallittu.*

I mastri son due, e fanno a pari e caffo. Chi perde va sotto a far da cavallo; uno della sua parte intrecciando le mani forma la staffa; gli altri, dell' altra parte, cavalcano mettendo uno per volta il piede sulla staffa, e scavalcano dal lato opposto. Tra' cavalieri qualcuno s' imbratta di creta, fango o altro la suola della scarpa, e ne fa regalo al condannato a formar la staffa. Così il giuoco finisce in una grassa risata.

Si fa molto in Casteltermini e Cianciana.

## 120. La Vara di S. Caloiru.

In Mazzara *A l' animulu.*

Vari ragazzi piuttosto robusti, poggiandosi e pun-

tellandosi l' uno con l' altro in giro, si inginocchiano per far salire sopra di loro altri che, appoggiando un piede sull'omero dell' uno e un piede sull' omero dell' altro, facciano tutti insieme una specie di cerchio piramidale. Quando questi si sono acconciati e quelli si sono rizzati, la bara procede innanzi in mezzo agli applausi di altri fanciulli. Allora canta il

*Coro di sopra:*

E vuàutri ca siti di sutta,
Stàtivi attenti non ni jittati,
Si cademu ni struppiamu
E si mèntinu 'i vastunati.

Risponde il

*Coro di sotto:*

E vuàutri ca siti di supra,
Stati attenti e non caditi,
Si caditi 'na botta faciti,
Sabatu a ssira e duminica no.

Quando la macchina vacilla e si scompone con la precipitosa caduta de' fanciulli di sopra, si ricomincia il giuoco convertendo le parti.

I due cori sono come corrono in Roccella. In Mazzara così canta il

*Coro di sotto:*

A vuàutri chi siti supra,
Stati attenti e nun caditi;
Si caditi, una botta faciti:
Santu Diu! Santu Diu!

*Coro di sopra:*

A vuàutri chi siti sutta,
Stati fermi e mantiniti;

Si caditi una botta faciti:
Santu Diu! santu Diu!

Il giuoco, come è facile vedere, è pericoloso, e si usa tra ragazzi audaci. In Palermo si fa sempre nella stagione estiva a' bagni di mare: e dopo qualche passo i giocatori si lascian le braccia per rompere il cerchio e così attuffarsi tutti nell'acqua.

VARIANTI E RISCONTRI

In Napoli il giuoco è detto *Le Piramidi*, e i versi son questi:

*Coro di sotto:*
O guagliune che state da coppa
Stateve attiente a nun cadè.
*Coro di sopra:*
O guagliune che state da sotto
Stateve forte a mantenè.
*Tutti:*
Pizzica ccà, pizzica là,
Pe ttutta Caserta avimm' a passà.

BIDERI, *Passeggiata per Napoli*, p. 49, riprodotto anche dal DE BOURCARD, I, 302. Secondo CASETTI e IMBRIANI (v. II, p. 368), il giuoco è più popolarmente detto *Pizzicandò*, e i versi sono:

Belli guagliune ca state de sotto,
Teniteve astrinte e nun ve lassate!
Pizzica ccà,
Pizzica llà,
Sotto Caserta Nicola nce stà
Sotto Caserta vulimmo passà?

Vedi anche MOLINARO, p. 20, n. 6.

## 121. A Quartucciu.

(*Con tavola*)

In Catania *A sautampizzu;* altrove *A satarí a punta d' 'i jidita.*

Chiamasi *quartucciu* l'altezza d'un piede o d'una mano aperta dalla punta del mignolo a quella del pollice; e chiamasi *menzu quartucciu* il pugno chiuso sormontato dal pollice teso in alto.

Vari fanciulli si contano due volte; e coloro sui quali cadono i due numeri del conto siedono a terra uno di fronte all'altro colle gambe aperte. Gli altri rimasti in piedi si mettono in fila a far quello che ordina il capo. — *Un quartucciu!* dice il capo; ed in quello che s'avanza per passare seguito dai compagni, uno dei due seduti pianta un piede ritto a segnare l'altezza della misura del *quartucciu.* Indi dall'altro lato il mastro ordina e indica con le mani:—*Un quartucciu e menzu!* ed uno de' due seduti posa sul piede il pugno, come sopra. — *Du' quartuccia!* e quello tira la mano e il compagno di fronte posa il suo sul piede del compagno. I giocatori passano. Il capo prosegue: — *Du' quartuccia e menzu!* e il primo de' seduti torna a piantare il pugno sui due piedi ecc. Il giuoco progredisce finchè si sia formata un'alta colonna di mani e di piedi, sulla quale non già passano ma saltano senza toccarla i compagni. Allorchè uno di essi tocca o sfiora appena un dito o una mano de' due *appuzzati,* il giuoco si sospende, ed il reo va a prendere il posto del toccato. Così ricomincia la partita.

A QUARTUCCIU
Fototip. Bugliarelli — Palermo

La nostra tavola rappresenta sei giocatori; il capo-giuoco in piedi a sinistra (n. 1), che ordina con le mani *dui quartuccia* a' due seduti per terra (nn. 2-3). Costoro con una mano aperta l'uno segnano il livello sul quale deve saltare il compagno; e dietro ad essi uno pronto a saltare (n. 4) ed altri due che gli terranno dietro (nn. 5-6).

VARIANTI E RISCONTRI

Nel giuoco di *Saltamuletta* marchigiano un ragazzo salta sopra un suo compagno, e poi sopra un compagno e una verga, e nove altri compagni.

In Milano *A Saltaformaggia*, in Brescia *A Saltamulèta*. Con nome locale il giuoco è detto *El ponte de Rialto* a Venezia (BERNONI, n. 61); in italiano *A Salincerbio*.

## 122. A Stivala cuzza e càlati la crozza.

Vari ragazzi si contano e chi sorte va sotto piegandosi in avanti e portando le mani sulle ginocchia o sulle gambe. Gli altri dalla meta corrono verso lui e giunti ad una certa distanza stabilita, prima d'un piede da quello che sta sotto, poi, nel secondo giro, di due piedi, poi di tre, poi di quattro, poi di cinque, indi di sei e finalmente di sette, spiccano successivamente un salto allargando le gambe ed appoggiando le mani sul dosso del curvato, e passano dall'altra parte dicendo:

Stivala cuzza,
E calati la crozza!

La distanza del piede, de' due piedi ecc. viene segnata da una striscia di polvere sparsa per traverso

in terra, la quale deve rimanere intatta nello spiccare il salto. Chi la tocca, chi non riesce a saltare, chi non pronunzia le parole, va sotto: cosa molto facile in un giuoco così difficile, che perciò si fa di rado.

Si usa in Mazzara.

### 123. A Deci.

Vari fanciulli si contano; chi sorte fa da *vanchiteddu,* chinandosi e pontando le mani sulle ginocchia, o stringendole tra esse. Il capo-giuoco è primo a saltargli sopra, poggiandogli le mani sul dosso e oltrepassandolo in modo che con le gambe aperte nol tocchi. I compagni fanno lo stesso, e ripetono alla lor volta le sue parole: e chi sbaglia, o cade, o tace, va sotto, ed il giuoco si ricomincia. Il mastro comincia per ordine i salti: (i numeri indicano i salti; ogni giocatore ripete lo stesso motto: di maniera che se dieci sono i giocatori, dieci volte è ripetuta la stessa parola):

1 *Salto:* E deci!

Ed i compagni, uno dopo l'altro:

E deci!

Indi egli prosegue e ciascuno de' compagni del pari, dopo di lui:

2. E vinti!
3. E trenta!
4. E quaranta!
5. E la furca nun t'ammanca!
6. E tu t' ha' 'a 'mpenniri stasira!
7. Cu lu lustru d' 'a cannila!

8. Cu lu lustra d' 'a za 'Nniana!
9. E culuri di milinciana.
10. A la tò casa cc'è un cornu;
11. Cci cacu, cci pisciu notti e ghiornu.
12. A la tò casa cc'è un cannulicchiu:
13. Cci cacu, cci pisciu cu 'u mè picciriddu.
14. Nn' haju bianchi, giarni, russi, virdi e belli.
15. Chistu è lu jocu di li birrittelli.

Qui il capo-giuoco saltando come al solito getta in alto il suo berretto, che dee prendere a volo dopo aver saltato, guardando a non farlo andare per terra. Così fanno pure i compagni ad uno ad uno; indi egli continua, ed essi dietro di lui:

16. Ora passu:
E dipò' t' 'a lassu.
17. Haju passatu:
E ti l' haju lassatu.

E lascia, sul dosso del compagno, una pezzuola, un berretto, od altro. Lo stesso fanno i compagni, pei quali la difficoltà del salto cresce col crescere degli oggetti che essi posano, e che devono guardarsi bene dal far andare per terra saltando. Superato questo grave passo, il mastro s'avvicina all'*appuzzatu*, prende tra le due mani gli oggetti e, capovolgendoli due volte, ripete:

Arrimina, mugghieri, cà scurmi su'.
Arrimina, mugghieri, cà scurmi su'.

Indi li capovolge in guisa che vengano su gli oggetti che eran sotto, e viceversa, e rinnova il salto dicendo:

18. **Haju passatu;**
**E mi l' haju pigghiatu;**

e porta via di slancio la pezzuola o il berretto proprio a pericolo di portar via quello degli altri. Seguono l'esempio i compagni.

Superato quest'altro passo, il mastro domanda al cavallo che penitenza voglia subire, chiedendogli: *Chi vôi: manacciati?... pidagnati?... culazzati?... virrineddi?... sucuzzuna?... pizzicuna?...* ecc. Quello dirà, p. e.: *manacciati!* E il mastro presa la rincorsa salta battendo colla palma sul dosso del compagno e dicendo:

19. E manacciata una!

Ed i giocatori uno appresso dell'altro:

E manacciata una!

Così egli prosegue:

20. E manacciata dui!

Ed appioppando altre sette manate, ripetute da ciascun altro giocatore, fa i salti da 20 a 26, ed a quest' ultimo grida:

26. E manacciata ottu,
E quannu cadi, cu tuttu lu bottu!

Ed accentua il colpo. Torna a dimandare all' *appuzzatu* che altra penitenza voglia: e secondo la risposta si ripetono i colpi, che sono: *Pignateddi,* (toscano *nocchini*) colpetti coi nodelli delle dita sul cocuzzolo; *culazzati,* cioè colpi dati col sedere sul dosso; *virrineddi,* succhiellamento co' pollici sul dosso;

*sucuzzuna,* sorgozzoni dati colle nocche delle dita del pugno chiuso sotto la noce del collo; *pizzicuna*, forti pizzichi: in tutto 48 colpi per compagno, semprechè nessuno falli o vada per terra. Qualora un giocatore abusi nella penitenza, ed il mastro se ne accorga, o il cavallo se ne richiami a lui, il mastro può abbreviare la penitenza, cioè il numero de' *sucuzzuna,* dei *pignateddi* ecc.

Il giuoco è sempre accompagnato da episodi comici graziosissimi: chi sta sotto coglie tutti i modi di togliersi a quel martirio, e quindi si curva e si rialza, e si scuote mentre i compagni stanno per saltargli sulla schiena, o distende sfacciatamente le gambe, o spara calci quando ha i pegni nel dosso; ed è quindi raro che qualcuno de' giocatori non cada disteso a terra, o non resti a mezzo sotto. Il mastro però comanda e modera. Egli permette a' più piccoli tra' giocatori che non saltino ma passino solamente di dietro a chi sta sotto, ripetendo però i versi; egli consente che questi si abbassi un poco o si sollevi ad esigenza di chi salta; e come più aitante degli altri si prende e concede ad altri la libertà di saltare su chi è sotto facendolo metter sotto in piedi.

In Mazzara la filastrocca, compartita in dieci salti, è questa:

1. Cincu 'n deci;
2. Deci 'n vinti;
3. Vinti 'n trenta;
4. Trenta 'n quaranta;
5. La furca chi nun ti manca;

6. Lu lazzu chi ti la tira;
7. E tò mà' tutta si pila
A lu lustru di la tò cannila.
8. Tri grana di puma e tri grana di pira:
La mula è zoppa e lu cavaddru tira.
9. E ch'è fina e ch'è beddra!
Ieu ti la lassu la mè birritteddra.

(E si lascia il berretto)

10. E ch'è fina e ch'è beddra!
Ieu mi la pigghiu la mè birritteddra.

Quando i giocatori avran ripreso ciascuno il proprio berretto o fazzoletto, il mastro susurra all'orecchio di chi sta sotto il nome d'una città in modo che niuno lo senta. Ciò fatto, si corre e si salta di nuovo, e deve ciascuno nominare una città qualsiasi dicendo:

Ieu mi ni vegnu *(p. e.)* di Palermu.

Chi dice una città nominata da un altro o quella per caso prefissa dal mastro, va sotto; e così si continua nominando sempre varie città; finchè non venga a noia.

Questa variante mazzarese avvicina il presente giuoco a quello dell' *Acidduzzu vulau vulau*, e di tutto il gruppo.

I versi che, giova ripeterlo, rappresentano altrettanti salti sul giocatore che sta sotto, corrono così in Alimena:

1. Cincu e cincu deci, e deci vinti;
2. E deci trenta e deci quaranta;
3. E la furca nun t' ammanca;
4. Stasira t' âmu a 'mpenniri;

5. Cu lu lustru di la cannila;
6. E tò màa sutta lu lettu,
7. Ca ti sona 'u fiscalettu.
8. E tò soru ti tessi la tila,
9. Ti la tessi fitta e bella,
10. Tu si' figlia di Marianella.

In Prizzi, dopo il terzo salto indicato da tre versi, se ne fanno altri tre, a ciascuno de' quali si accompagnano i seguenti:

4. 'N trenta 'n quaranta,
E la furca nun t' ammanca.
5. 'N quaranta 'n cinquanta,
E la furca nun t' ammanca;
A lu chianu di la marina
C' èni unu chi simina.
6. 'N cinquanta 'n sissanta,
E la furca nun t' ammanca;
A lu chianu di la marina
C' èni unu chi simina;
Tò matri chianci e tò soru si pila
A lu lustru di la cannila.

E poichè la filastrocca è lunga per un salto, la si comincia prima di partire dalla meta e col tempo misurato in guisa tale che l'ultimo verso coincida col salto.

Di maggiore interesse sono i versi come li ho uditi in Taormina:

1. A li cincu e deci;
2. A li deci e vinti;
3. A li vinti e trenta;
4. A li trenta e quaranta;
5. E la furca nun t' ammanca;

6. Lu lazzu chi ti tira:
7. Chi ti 'mpenninu stasira;
8. E tò matri cu tò soru
9. Nèscinu tila.
10. A tri 'rana vannu 'i pira;
11. A la porta di Missina.

E questi altri di Messina:

7. Mi ti 'mpenninu stasira,
8. A la porta di Missina;
9. A ddu' 'rana vannu 'i pira,
10. E tò matri vinni pila [1].

Cfr. due versi del giuoco *A li ficu.*

## 124. A Primera.

È un giuoco secondo corre in Modica.

Si contano tutti i giocatori meno il *capo*, e chi va sotto fa da *sceccu.*

Il capo-giuoco detto *capurali*, seguito da dieci, venti e più ragazzi, comincia a saltare sull' asino e, nelle varie volte che salta, dice:

1. Primera!
2. Secunnera!
3. Truzzera!
   Cu' 'un truzza, appuzza;

perchè nel saltare sull'asino dovrà battere (*truzzari*) fortemente i talloni. I compagni seguono i medesimi atti ordinati ed eseguiti da lui, e ripetono le medesime formole:

4. Truzza parmi e cuddireddi;

[1] *Pira*, pera, nel Messinese è anche il latino *penis.*

e saltando dovrà trovarsi (e quanti seguono, lo stesso) a terra con le gambe incrocicchiate, a somiglianza de' Turchi.

5. Mazzi !

e consiste in due pugni che ciascuno de' saltatori appioppa sulle reni dell'asino; e poi:

6. Mazzi ri paraturi, mazzi !

ed i pugni son più sonori.

7. Auggi,

in cui l'asino riceve un pizzicotto sul collo;

8. Spinguli,

in cui i pizzicotti son più forti sulle natiche. L'asino freme e ricalcitra e vomita ingiurie, ma non c'è riparo: deve stare al suo posto, a meno che qualcheduno de' giocatori non s' imbrogli nei salti e negli accessorî dei salti. Ed ecco che il capo sale ripigliando lena, si slancia come una freccia, e saltando sull'asino, grida:

9. 'A scutulata r' 'o cuniggiu;

e ciò dicendo gli tira fortemente le orecchie;

10. 'A sciddicata r' 'a veccia,

con la quale figura i saltatori devono scivolare lentamente e pesantemente su dalla testa del paziente.

Il giuoco segue con cinque altre figure, e sono:

11. A 'ncrinata r' 'o pisci,

salto spiccato in modo che si resti con le mani e coi piedi per terra a guisa di ponte;

12. 'U pisci ca 'un si tocca,

salto difficilissimo, perchè non si dovrà toccare il paziente se non con le sole mani, sulle reni;

43. 'U Rre ri Maroccu,

salto aggiustato in guisa che si sieda sulle spalle del fanciullo curvato, e immediatamente risalti a ritroso. Il capo trae un fazzoletto ed il berretto dal capo, e grida:

14. Lassu 'u pignu;

e così, s'intende, fanno gli altri deponendo ciascuno qualche cosa sua, e badando a non farne cader nessuno; indi ripassando la piglia col motto:

15. Piggiu 'u pignu.

Anche qui ciascun giocatore ripete con gli atti e con le parole quello che fa e dice il mastro.

### 125. A Càudda.

Si gioca in dieci o dodici. Il capo-giuoco, dopo che si è fatto al tocco, nomina un *patruni*, un *sutta* e un *francu*, che è lui; gli altri devono ubbidire agli ordini del *patruni*, il quale comanda: *Pani gilestri!* e quelli a dare manate leggiere sul *sutta*, che sta curvato in avanti, con le mani tra le gambe;—*Pani jancu!* manate più forti;— *Pani niuru!* colpi di santa ragione. I pani possono essere quanti sono i colori e secondo il capriccio del capo-giuoco. Quando non restano più colori od il mastro crede di far punto, si ricomincia; ma il mastro non andrà mai sotto, perchè s'è fatto *franco* egli stesso. Ho visto e raccolto questo giuoco, da cfr. col n. 112. *A sdirrubba muntagni*, nel contado di Messina.

## 126. A Scavu su' mastru !

In Messina *ê pùlici;* in Cianciana *A lu cavallittu;* in Borgetto *A salutamu, su' mastru !*

Molti fanciulli si contano; chi sorte primo va sotto; il maggiore di età fa da mastro. Chi va sotto si *confessa* col mastro, dichiarandogli un mestiere che intenda di fare, e un oggetto che si *lassa* (lascia).

Supponiamo che egli voglia fare il mestiere del calzolaio, e ritenga per conto suo la *forma.*

Si mette, al solito, curvato in avanti, pontando le mani sulle ginocchia; ed i compagni, preceduti dal capo-giuoco, uno dopo l'altro gli saltan sopra, dicendogli uno alla volta: *Scavu, su' mastru, chi arti faciti ? — Scarparu*, risponde all'ultimo passato il paziente. Allora ad uno ad uno ripassano, sempre preceduti dal mastro, ed uno, p. e., gli dice: *Va' pigghiami 'u trincettu;* un altro: *Vògghiu 'u marteddu;* un terzo: *Vurria 'na gugghiata di spagu;* un quarto: *Va' pòrtami 'na chiantedda,* e così di seguito fino a ripassar tutti. Nel fare il terzo giro proseguono tutti domandando altri arnesi e strumenti del calzolaio. Chi nominerà la *forma*, andrà subito sotto.

È facile il supporre che il mastro non si lascerà coglier mai; e che a misura che il giuoco va innanzi, le probabilità di sbagliare crescono.

In Casteltermini, nel giuoco detto *Vuogliu jiri a Palermu*, chi va sotto ha un nome di città o paese, che conosce solo lui ed il mastro. Gli altri giocatori

gli vengono saltando addosso come nella *Tavula longa*, e saltando dicono, p. e., uno: *Vuogliu jiri a Mussumeli;* un altro: *Vuogliu jiri a Bivona* ecc. Se il nome di chi è sotto è *Bivona*, egli si libera e va sotto quello che cita questo comune.

Nel giuoco ciancianese del *Cavallittu,* dicesi: *Portami sta littra a Girgenti.— Portami sta littra a Castrettermini* ecc.

Potrebbe accostarsi al gruppo de' giuochi di conversazione.

VARIANTI E RISCONTRI

In Biceglie *A marcolin;* ed è molto simile al giuoco che a Parma ed in altre città d'Italia si dice *Ai mestèr.*

### 127. **A Unnici e vinti.**

Un certo numero di fanciulli si mettono a circolo e fanno al tocco; il sorteggiato è messo da parte. Ciò si fa per undici volte, tanto che ne restino nove, uno meno della metà. Questi undici si collocano l'uno dopo l'altro a una certa distanza facendo ponte col dosso incurvato; il che si dice *vanchiteddu.* Il capo-giuoco comincia a saltare su ciascuno di essi.

Per uno che egli ne avrà passato conta un numero progressivo, quasi a constatare che tutti i pazienti sono al loro posto e nessuno se n'è sottratto. Gli altri ragazzi saltano dopo il mastro al medesimo modo ripetendo lo stesso numero progressivo sotto pena di passare a pazienti essi stessi, sostituendo il cavallo che

si salta, qualora o sbaglino il numero, o manchino di destrezza, o cadano per terra.

Questa versione è stata raccolta in Borgetto.

VARIANTI E RISCONTRI

Le penitenze sono simili a quelle del giuoco ferrarese che comincia:

Tasî tasî murmula
Che ti darò luganiga,

nel *Saggio di canti pop. raccolti a Pontelagoscuro*, n. XXXVII, § *Giuochi*, n. 2, e *Canti di Ferrara*, *Cento e Pontelagoscuro*, p. 140, n. 2 del FERRARO.

## 128. A Travu longu.

In Mazzara *A scala l'aranciu;* in S. Ninfa *A scaca l'aranciu;* in Casteltermini, Girgenti e Licata *A tavula longa;* in Modica *A sàuta e appuzza.*

Un buon numero di ragazzi si contano e colui su cui cade l'ultimo numero va sotto curvandosi nel solito modo, e poggiando le mani sulle ginocchia come nei giuochi *A deci, Unnici e vinti*, *Càudda*, *Stivala cuzza*, *Scavu su' mastru* ecc. Un giocatore gli salta addosso, ed a conveniente distanza va a mettersi nella medesima positura. Un terzo salta sull'uno e sull'altro, e fa lo stesso; un quarto salta su tutti e tre, e così un quinto, un sesto e via di seguito. Quando non rimane più nessun altro, il primo che andò sotto si alza e viene saltando uno alla volta i compagni e va a collocarsi ultimo nella positura degli altri; così il

secondo diventato primo, il terzo, il quarto ecc. Il giuoco si tira innanzi per un bel tratto, nel quale i giocatori si sono allontanati dal punto di partenza.

VARIANTI E BISCONTRI

In Foggia si gioca col nome di *A cavallu longu;* in Colle di Val d'Elsa *Al diavolo zoppo;* in Tortona *A u salt du spassigin.* Per altri riscontri veggasi la rubrica *Varianti e Riscontri* del *Quartucciu,* n. 121, dopo *Saltamuletta.*

Un giuoco bolognese simile descriveva nel 1660 Giov. Antonio Bumaldi: « *Sillisella*, è un nome proprio di un certo giuoco, che fanno i nostri fanciulli, nel quale con una scorsa grande saltandosi a cavalluccio l'un l'altro, si ingegnano ciascuno di loro di far cadere il compagno in terra per eccitare il riso (il quale non si può contenere, quasi per naturalezza comune, quando si vede cadere in terra qualched'uno per la sconvoltura, e scompostura della vita) ». *Vocabolista bolognese, nel quale con recondite historie e curiose eruditioni il parlare più antico della madre dei studi come madre della lingua d' Italia chiaramente si dimostra* ecc. pag. 227. In Bologna, per Giacomo Monti 1660.

## 129. A Milia pappàna.

In Messina *A pira papali;* in Marsala *A papàna;* in qualche sestiere di Palermo *A pani unu;* in Avola *A 'nfirnicciari.*

Vari fanciulli o fanciulle siedono per terra, tutti in linea, slungando le gambe, e mettendo i piedi pari. Il capo conta uno per uno i piedi, li tocca con l'indice, e viene dicendo così:

Milia pappàna,
Quattru a bagnana
(*o* Quattru pignàna)
Pedi unu,
Pedi dui,
Pedi tri,
Pedi quattru,
Pedi cincu,
Pedi sei,
Pedi setti,
Pedi ottu.
Tiritàppiti,
Isca
E biscottu.

In Messina i *piedi* son *pere:*

Pira papàli,
Setti pitali,
Pira una,
Pira ddui ecc.
Pira ottu,
Acci e biscottu.

In Casteltermini i piedi son dieci:

Pani deci
Cicciu,
E biscuottu.
Arritirati 'u pedi.

In Avola gli ultimi piedi son contati così:

Tiritìppiti,
Tiritàppiti,
E biscottu.

Con quest'ultima parola il piede toccato dee ritirarsi

Ricominciato il conto, si ritira un altro piede, finchè, ritirati tutti, colui il cui piede rimane disteso deve far la penitenza di mettersi in ginocchio e di vedersi girare intorno i compagni senza poterne afferrare nessuno. Se uno ne afferra, questo lo sostituisce nella penitenza.

In Marsala la penitenza si fa in questo modo:

Il capo-giuoco dimanda al perditore: *Chi vôi*: *pani niuru o pani biancu?* Se quello risponde: *Pani niuru*, deve passare tre volte sotto le gambe aperte dei giocatori; alla terza gli si gettano tutti addosso. Se risponde: *Pani biancu*, i giocatori siedono a due a due di fronte l' uno all' altro, e prendendosi per le mani fanno come se volessero segare, ed il penitente deve alzare mani e braccia.

In Avola il piede sul quale cade l'ultimo verso (i piedi sono undici) non si ritira, ma si sovrappone all'altro dello stesso giocatore: ciò che dicesi colà *'nfirnicciarisi,* donde il titolo del giuoco. Quello che rimane l'ultimo non si sottopone a penitenza, ma si grida e si mette alla berlina.

In Cianciana il penitente riceve pizzicotti a volontà del mastro.

Vedi in principio del volume, p. 26, i canti per contarsi.

VARIANTI E RISCONTRI

Una variante pomiglianese è in IMBRIANI, *L. Canzonette*, n. XXXVII e nota 37, p. 30; una abruzzese in DE NINO, II, n. XXIX: *Fare a Pitte pitelle;* una di Toscana: *Pisa pisella;* ed un'altra, simile in sul principio, la quale il DAL-

MEDICO riferisce a pp. 38-39 del suo *Libro per le mammine;* una marchigiana in GIANANDREA, n. 8: *Piede e piedella;* una ferrarese di Pontelagoscuro in FERRARO, *La regina*, dove l'ultima rimasta (il giuoco è tra ragazze) è adornata da regina. In Venezia trova riscontro nel *Sior Antonio Pegorin*, n. 28 del BERNONI, e nella *Pea*, giuoco egualmente veneziano descritto dal BOERIO, p. 484.

In S. Eusanio del Sangro negli Abruzzi lo stesso giuoco si fa col titolo *A ppide petùgne* e coi versi seguenti raccolti dal Finamore:

Pide petugne
Lu mése de ggiugne.
La bbèlla pezzétta,
Cummare Mari' e Ssusánne.
Catinélle pìjjele lu schiòppe,
E bbùttele 'n dèrre.
E cchi ére la la cchiù bbèlle?
La cchiù bbèlla fu ccacciàte;
E ssufìja maretate
E cche ffa lu tricch' e ttracche,
Rógne de porc' e mmustacce de hatte *(Ined.)*.

I Milanesi (CHERUBINI, I, 31):

Pan vun, pan duu,
Pan trii, pan quatter,
Pan cinqu, pan ses,
Pan sett, pan vott,
Panigada e pancott.

Il Boerio (loc. cit.) riferisce questa filastrocca contatoria, che non si trova in altre raccolte :

Pea, pea, pea,
Son de dona Ana Marea.
Per cento e cinquanta,
Sentai su una banca,
Per uno, per do, per tre, per quatro.

Per cinque, per sie, per sete, per o'o,
Tira drento quel ch'è coto
Quel ch'è coto a la romana,
Sete gazete a la setemana,
Palazzo, palazzeto,
Tira drento quel bel ochieto.

E quest'altra:

Pea peazzòn
De Maria son
Do che tira, do che tagia,
Do che fa capei de pagia,
Per andar a la batagia.

Al Boerio sembra questa frottola « una reliquia, anzi a meglio dire, un'antitesi dell'Inno che cantavasi ed insegnavasi da' Gentili in onore di Apollo, detto appunto dai Greci e da' Latini *Paean* e italianamente *Peana* o *Peane,* di cui è memoria in tanti autori greci, latini ed italiani. Le persone erudite della storia antica giudicheranno se l'Autore siasi bene o male apposto ».

Giova intanto osservare che questa seconda *Pea* è una variante filastrocca tortonese di p. 30.

I fanciulli lucchesi per contarsi e stabilire chi di loro debba esser sorteggiato dicono:

Pan uno, pan due,
Pan tre, pan quattro,
Pan cinque, pan sei,
Pan sette, pan otto,
Casca in terra e fa un botto
Come un bel salsicciotto ecc.

## 130. A Peppi e 'Ntoni Vivi-ranza.

Molti ragazzi siedono in fila sopra un muro o sopra una lunghissima panca, distendendo le gambe all'al-

tezza del sedile, e tenendole immobili. Il capo-giuoco recita questi quattro versi toccando quattro gambe per ciascheduno dei versi a secondo il cader degli accenti o, meglio, toccando una gamba ad ogni sillaba:

Patr — Antoniu — Pipi-ranza
Vinci — a Spagna, — vinci — 'n Franza,
Vinci — a 'Lanna — e lu Perù,
Patr' Antoniu — vinci — tu.

Quando con l' ultima sillaba, cioè col *tu* finale della quartina, il mastro tocca un piede, quel piede cessa dall' esser disteso e piega a terra. Il giuoco seguita sempre, ed i versi non cessano finchè ci son fanciulli dalle gambe distese. Quando un giocatore ha tutti e due i piedi nascosti, perchè sono stati toccati dal *tu*, esce dal giuoco; e il primo ad uscire, a titolo d'onore si chiama il *Re*, il secondo la *Regina*, il terzo il *Patrinutaru* (Protonotaro), e poi il sindaco, e poi il parroco, e il giudice, e lo speziale, finchè scendendo per la graduata scala sociale si arrivi al becchino. E pure il becchino è il penultimo, perchè l' ultimo, a cui si dà il nome di *cacazzara*, è destinato a subire la penitenza e la ignominia di passare sotto il giogo.

I giocatori messi a due file di fronte formano un arco con le braccia alzate, sotto il quale passa il becchino portando a cavalluccio il povero *cacazzara*. Nel primo passaggio si grida: *Ah, ca passa! Alliscia alliscia!* e gli archi si curvano per ispianar le spalle della vittima. Nel secondo passaggio si grida: *Ah, ca passa! 'Ratta 'ratta!* e gli archi si mettono a grat-

targli, o meglio a graffiargli il collo e le reni. Alla terza volta si grida: *Ah, ca passa! Serra serra!* e tutti a far mostra di segarlo, ovvero a stringerlo fra le braccia. Alla quarta finalmente si grida: *Ah ca passa!* E qui le pugna fioccano in modo sì bestiale, che è una rarità quando il *cacazzara* non corra a casa piangendo. Egli, del resto, rappresenta l'uomo timido, vile.

Questa è la forma più importante, perchè più completa e più chiara, del giuoco secondo la maniera onde si esegue in Chiaramonte. Altrove esso è più breve e i versi diventano più o meno incomprensibili. In Mazzara son questi:

Peppa Antonia Viviranza,
Pigghia guerra e pigghia Franza,
E la Franza guerra e pu,
Peppa Antonia vintidù.

In Palermo:

Peppi e 'Ntoni Vivilanza,
Ed ognunu veni 'n Franza;
Franza la verra e prù:
Peppi 'Ntoni e Vintignù!

Altrove i versi intermedi son questi:

Pigghia pedi e pigghia pranza
E la pranza pedi e pù ecc.

Preferibili come li dicono le ragazze di Ragusa Inferiore sono i versi:

Peppi Antoniu ri Vulanza,
'Nti la verra ha picca sprânza,
E fa verra a tu pri tu,
Peppi Antoniu vinci tu.

La ragazza, il cui ultimo piede rimane stirato, dovrà esser bendata, e le altre gridano:

— Cummari, chi circati?
— A 'ugghia e 'u jitali,
— Ora cci 'u ricu a voscia cummari
Ca pirdistivu 'a 'ugghia e 'u jitali.

E il giuoco, che suole farsi anche come modo di scelta di chi deve andar sotto, si dice: *Assittàrisi a culu puddicinu.*

In Mazzara quegli su cui finisce l'ultima parola, la prima volta incrocicchia i piedi, la seconda li mette uno dietro l' altro, la terza esce fuori del giuoco. Il mastro tocca entrambi i piedi anche quando sono incrocicchiati, ma ne tocca quel solo che sporge quando l'uno è dietro l' altro. Quando finalmente rimane un solo ragazzo, il mastro gli domanda se voglia pane nero o pane bianco; se risponde pane nero, tutti lo picchiano.

La penitenza di questo giuoco è un giuoco esso stesso. Vedi *Ah! ca passa lu diavulu!*

VARIANTI E RISCONTRI

Su questo giuoco vedi lo studio sui giuochi, che fa da prefazione al volume.

Una descrizione di esso giuoco è anche nei *Canti pop. sic.* v. II, p. 25; canto 774 e nota 2.

Una variante abruzzese de' quattro versi è questa di Roccaraso (De Nino, v. II, p. 94):

Peppantonie vinni ranni,
Pagliarolo e piglia pranze
Piglia pranzi de barbabiù,
Peppantonie e vintidù?

### 131. Ah! ca passa lu diavulu!
(*Con tavola*)

Molti ragazzi si dispongono in due file, gli uni rimpetto agli altri alzando le braccia e legando le mani in guisa da formare la galleria d'un ponte (vedi tavola, nn. 1 - 1).

Il mastro piglia addosso un ragazzo o a cavalluccio o seduto sulle proprie spalle in modo che le gambe di lui penzolino sul petto (n. 2) e passa sotto l'arco in mezzo a' giocatori; e dal nome di lui dice: *Passa san Giuvanni*, a cui gli altri, dandogli un leggiero pugno sulle reni, rispondono: *E lassamulu passari*. Il mastro ritorna dall'altra estremità dicendo: *Passa* (p. e.) *S. Giuseppi*, e gli altri col pugno: *E lassamulu passari*. Dopo che il mastro è passato per sei od otto volte sicuramente e senza ostacolo trasportando tre, quattro coppie, dice: *Ah! ca passa lu Diavulu!* e tutti i ragazzi sotto il ponte danno addosso non solo al povero diavolo, ma anche al mastro, che non ha nulla da fare, avendo le mani strette a quelle del compagno, che altrimenti andrebbe per terra.

In Avola per ognuno che il mastro passi a cavalluccio dice: *Una lampicedda*, p. e., *a Sant' Antoni* (una lampadina a S. Antonio).

In Cianciana chiamasi *Lu jocu di lu diavulu*. Il mastro dice: *Chissu chi è?* L' altro risponde: *S. Antuninu. — Avanti!*

Nel secondo passaggio dice: *San Giuseppi*, e via

AH! CA PASSA LU DIAVULU
Fototip. Bugliarelli—Palermo

TILA—TILA—TILA
Fototip. Bugliarelli—Palermo

di seguito, fino a dire *Lu diavulu;* e allora tutti addosso al diavolo.

Questo giuoco è nè più nè meno la penitenza del giuoco *Peppi e 'Ntoni Vivi-ranza.*

Nella nostra tavola formano l'arco sotto il quale ha da passare il diavolo otto ragazzi (nn. 1 - 1).

VARIANTI E RISCONTRI

Una certa analogia ha con *Le porte* di Venezia (Bernoni, n. 46) e col *Panili paniti paniti* di Rovigno nell' Istria, (Ive, p. 284).

## 132. A Tila tila tila.

(*Con tavola*)

In Ciminna e Ventimiglia è detto anche *A tila tilanna;* in Riesi *A la tila;* in Cianciana *O di celu e celu!* in Mazzara *A la fiddruzza e mezza;* in altri comuni *A lu mircanti.*

Vari fanciulli si contano, e i primi due di essi sui quali cade il conto sono capo e sotto-capo; tutti si prendono per le mani, e fanno una lunga catena, le cui estremità son tenute dall' uno e dall'altro: ciò si dice mettersi *manu-manuzzi.* Il capo-giuoco (n. 1) fa con l'altro capo-fila (n. 2) questo dialogo cantando:

1 — Tila tila tila!
2 — Menza-canna di tila:
1 — A quantu mi la pagati?
2 — A tri tarì e menzu.
1 — Nun vi la pozzu dari.
Chi vuliti sunatu:
Lu viulinu o la grancàscia?

Se il sotto-capo dice: *viulinu*, allora il capo-giuoco tenendo con una mano il compagno va facendo coll'altra ad arco di violino sul braccio opposto accompagnando l'atto col suono *zu zu zu!* Se invece risponde: *grancàscia*, il capo va battendo e gridando *buhm buhm!* Intanto tira per mano il compagno e quindi gli altri attaccati ad esso ; gira per passare sotto le ascelle dei primi due dell'altro estremo e, sempre attaccato alla mano del compagno, va a mettersi al proprio posto. È chiaro che, così facendo, il secondo giocatore resta voltato indietro (n. 3). Si ricomincia il *Tila tila tila*, e si torna a passare sotto le ascelle del secondo e del terzo in guisa che anche costui rimane voltato (n. 4). Lo stesso per gli altri. Quando son tutti voltati all'indietro colle braccia tese e legate, si muovon di conserva a camminare: i capi-fila a faccia avanti, gli altri al contrario; finchè non potendone più si bisticciano tutti e s'inseguono, ed il giuoco ha fine.

Questa è la forma più comune; ma essa ha parecchie varianti nelle varie province dell'isola, e richiama a qualche circostanza ed atto del giuoco *Mànnira e Lupu* (cfr. n. 134).

In Avola si fa tra' due questo dialogo:

1 — Oh di lu capu! quant'è ssa tila?
2 — Tri canni.
1 — A cui la porti?
2 — A la Madonna.
1 — Chi ti duna?
2 — Pàssuli e ficu.
1 — N'aviti acci?
2 — Gnursì.

1 — Cui muriu?
2 — Màsciu Antuninu.
1 — Cci sunamu lu zugalinu.

E allora tutti i fanciulli si mettono ad agitare l'avambraccio destro sul sinistro a guisa d'arco di violino, accompagnando quell'atto col suono: *zu zu zu zu!*

In Cianciana tra' capi-fila si dice:

1 — O di celu e celu!
2 — Chi cumanna ssu celu?
1 — Quantu pani cc'è supra la banca?
2 — Un pani e mezzu.
1 — L'àutru mezzu cu' si lu mancia?
2 — Ssu canuzzu ch'aviti a lu giru.

Il capo-fila chiede al compagno più vicino: *Chi vô' sunatu?* ecc. Quando tutti i giocatori hanno avuto la medesima sorte d'esser voltati con la faccia indietro, i due capi-fila tornano a parlare:

1 — Aviti vistu 'na rètina di muli?
2 — Cumpà', li vitti.
1 — Com'eranu?
2 — Senza capistri.
1 — D'unni pigliàru?
2 — A jiri ddocu [1];

e l' ultimo a dir queste parole indica una direzione qualunque. In questo i ragazzi si lasciano, e nitrendo (*jiniannu*) assaliscono il sotto-mastro, il quale retrocede e cerca di ghermirne qualcuno. Retrocedono anche essi e corrono alla *sbarra*, e chi è raggiunto e gher-

[1] 1° Donde presero? (andaron via?) — 2° Di verso costà (o colà).

mito deve portare a cavalluccio fino alla meta il ghermitore.

In Mazzara il capo-giuoco fa da un lato col capo-fila del lato opposto il seguente dialogo:

1 — A la fiddruzza e mezza,
Quantu pani c'è a la banca?
2 — Una fiddruzza e mezza.
1 — E l'àutra mezza cu' si la mangiau?
2 — Lu curnutu di ....

e nel dar questa risposta il capo-fila nomina il ragazzo che tiene per mano, a cui il mastro domanda quale strumento vuole che si suoni. Se sceglie, p. e., il tamburo, il mastro e gli altri battono il tamburo e passano, uniti come sono, sotto le ascelle del capo-fila del lato opposto e del ragazzo che egli tiene per mano, come nel *Tila tila* descritto. Il dialogo, la sonata, il giro si ripetono tante volte quanti sono i ragazzi, meno i capi-fila, che restano in avanti mentre gli altri sono con le spalle voltate e le braccia incrocicchiate. Il capo-giuoco allora fa quest'altro dialogo col capo-fila:

1 — A cu' havi curdicedda?
2 — Vi la vinnu jeu.
1 — A quantu?
2 — A tri grana; scorcia d'ovu.
1 — Ad un granu mi la dati?

Tra si e no, si conviene sul prezzo, a condizione che la funicella sia forte, e per provarla tirano dall' una e dall'altra parte con più forza che possono, di guisa che i ragazzi si dividono in due o più parti. E qui compratore e venditore si bisticciano dicendo l' uno

che la funicella è fracida, e l'altro che è forte, e finalmente si accordano di provare il resto. Tirando come la prima volta, gli altri ragazzi che si tengono ancora uniti si dividono, e gridano di voler essere pagati; ma il compratore ricusa di voler pagare roba fracida, onde danno tutti addosso a lui, che però scappa e ne busca e ne dà anche quante più ne può.

Nel giuoco *A la tila* di Riesi le fanciulline si prendono per le mani, e tutte, meno le due mastre che stanno a' due capi, si voltano sin da principio indietro. Le mastre negoziano la tela, e per provarne la saldezza allungano la catena facendo provare stiramenti alle malcapitate compagne.

Variante che merita d'esser riferita a parte è questa:

### 133. A lu zu Picuraru.

In Polizzi il mastro fa da pecoraio e il capo-fila opposto chiama:

O zu picuraru, dàtimi li chiavi;

ma il pecoraio non risponde fingendosi addormentato; il capo-fila torna a chiamare:

O zu picuraru, dàtimi li chiavi!

Ed il pecoraio:

Nun l'haju, cà su' jittati a mari.

E il dialogo prosegue così:

C. — Cci mannati a un picciutteddu pi pigghialli.
P. — Nun haju a cu' cci mannàri.
C. — Vi dugnu 'na porta d' oru.
P. — Nu nni vògghiu, cà nn' haju.

E così il capo-fila offre ora uno, ora altro dono, che il pecoraio rifiuta, finchè chiedendogli: *Allura chi vuliti sunatu?* i compagni gli passan sotto le ascelle e lo voltano indietro.

VARIANTI E RISCONTRI

Nel giuoco pomiglianese *Allonga-catene*, IMBRIANI, *L. Canzonette infantili pomiglianesi*, p. 29, nota 34, si ha una modificazione del *Tila tila tila.* I due capi-fila fanno questo dialogo:

— Ohi, cummà!
— Ohi, 'gnò!
— Pe' chi serve?
— P' 'a ronne.
— Ch' ha fatte?
— 'O figliule.
— Quante è luonghe?
— 'Na maneche e' paletta.
— Passa pe' sotto a la mmia barretta.

Nel *Pertica longa* di Benevento, CORAZZINI, *Componimenti minori della Letteratura popolare*, p. 100, i ragazzi tenendosi per le mani fanno una lunga fila, e il primo fa il dialogo con l'ultimo, sin che a coro cantano gli ultimi due versi:

— Ohi cummà!
— Ohi 'gnò.
— Dammi 'na fronna ê petrusino.
— Pe chi serve?
— Pe 'na figliata.
— Ch' è fatto?
— 'U mascolo.
— Quanto è gruosso?
— Quanto 'na manica ê paletta;
— Passa pe sotto la mia barchetta,
Angiulella la cannaruta.

Sotto il nome di *La Chelónne* in S. Eusanio del Sangro (Abruzzo Chietino) le fanciulle giocano prendendosi come tra noi per mano, e facendo, prima ed ultima, questo dialogo:

— A cummare
Che sci fatte?
— Hajje fatte
Nu citele mascule.
— Quand' è llònghe?
— 'Gné 'na chelonne.
— Quand' è strétte?
— 'Gne 'na bbarrétte.
— Truzzi, cummara,
Marija 'Culétta (*Ined.*)

E succede il solito passaggio sotto le ascelle (Finamore, ms.).

Nel giuoco florentino *S. Caterina*, non mai fin qui pubblicato, dopo un dialogo con S. Margherita e poi con S. Caterina, una bambina per avere strappato il filo è incatenata con 3200 catene. Le bambine si tengono tutte per la mano, ed a giro tocca a tutte di essere incatenate, ciò che fanno le compagne passando sotto le ascelle della condannata. All'ultimo S. Margherita e S. Caterina danno le penitenze. Il dialogo suona così:

— Santa Margherita,
Cosa fate?
— Colgo l' uva spina.
— Per chi?
— Per S. Caterina.
— Cos' ha fatto?
— Un bimbo!
— Quanto è lungo?
— Quanto un colombo.
— Quanto è largo?
— Quanto una cassetta.
— Santa Caterina, me la fate la tela?
— Si è strappato un filo di seta.

— Chi è stata la cagione?
— La Zeferina.
— La Zeferina sarà incatenata con 3200 catene. (*Ined.*)

Questo giuoco è molto simile a quello toscano intitolato *La tela*. Il giuoco ferrarese *La Rete* (Ferraro, *Canti popolari di Ferrara, Cento e Pontelagoscuro*, p. 140) si esegue come il nostro, e i versi son questi:

— Tira la red.
— A l' ho tirada.
— Fagh un grôp.
— Agh l' ho fatt.
— Fagh 'n àltar.
— Agh al farò.
— Tira la red
Ch' a passarò.

Simile è anche il giuoco monferrino *A teira* (Ferraro, *Cinquanta Giuochi* ecc.; *Archivio*, v. I, p, 126-127), dove il dialogo s'inizia così:

Teira, bela teira,
Sa peis au po aveira,
Aureiva msirène in toch.

Quasi identico al nostro è il *Destirè le vele* veneziano (Bernoni, *Giuochi pop. ven.*, n. 48). Tra' due attori principali si fanno le seguenti proposte e risposte:

— Destirè le vele.
— Le gò distirae.
— Feghe un gropo.
— Lo gò fato.
— Feghene un altro.
— Lo farò.
— Passè per sto buso che gò.

I compagni cantano in coro:

El sior Bepi incadenato,
Olà, olà, olà. (*bis*).

Veggasi il seguente giuoco:

### 134. A Mànnira e lupu.

Molti ragazzi (o anche ragazze) si attaccano per mano, in guisa da formare una lunga fila: il primo, ch'è il capo-giuoco, fa da *curàtulu*, cioè da fattore, ed appoggia al muro la mano che ha libera sì da dar luogo ad una specie di ponte; l'ultimo della fila è *picuraru* e chiama a voce alta:

*Picur.* O di la mànnira!
*Curat.* O chi buliti?
*Picur.* Mi faciti passari sta guardia di pecuri?
*Curat.* Cc' è lu cani.
*Picur.* Cci dugnu un pezzu di pani.
*Curat.* E si veni lu lupu?
*Picur.* Cci damu tutti di supra.
*Curat.* 'Nca passati!

E il pecoraio si avvia, e avviandosi a passare sotto l'arco fatto dal braccio del *curàtulu*, trascina dietro a sè tutti gli altri, che ripetono con lui: *Vili-vilò, vili-vilò, vili-vilò!* Continuando i giri, il *curatulu* si trova in mezzo alla catena di ragazzi addossati l'uno all' altro; e allora compita la catena ed ognuno premendo, accade che alcuno si dolga, e svincolandosi cerchi scappare: qui tutti addosso a lui con le voci: *A lu lupu! A lu lupu!* e stringendoglisi di più attorno, lo fanno strillare.

Poi la catena si scioglie, ed il giuoco ricomincia.

Questa versione è stata raccolta in Borgetto.

### 135. A Signura Donn'Anna Maria.
(*Con tavola*)

Giuoco specialmente da bambine.

Si fa al tocco e chi sorte va sotto inginocchiandosi: le altre giocatrici (o gli altri giocatori) in piedi, le posano le mani sul capo, e la *mastra* o *mamma* girando lentamente intorno a tutte con una certa cantilena fa il seguente dialogo con la inginocchiata, che si chiama *Donn'Anna Maria:*

*Mastra* Signura Donna Maria,
*D. A. Maria* Ora chi voli, vossignuria?
*Mastra* Io vogghiu 'n' agnidduzzu:
*D. A. Maria* Vassa si pigghia 'u megghiu chi cc' è.
*Mastra* Io mi scantu di lu canuzzu.
*D. A. Maria* Lu canuzzu 'un cci fa mali!
*Mastra* Passiddà, cani, appressu di mia!

E così dicendo la mastra batte con la mano leggermente quella della giocatrice che le è più vicina, e che le si attacca alla veste e le tien dietro. Ricomincia il dialogo, e finisce con la stessa battuta, per la quale una seconda, una terza giocatrice s' attacca agli abiti della terza, o della quarta compagna, che viene facendo coda alla mastra. Quando Donn'Anna Maria resta libera, la mastra le posa sul capo alquanti sassolini e le dice: *Cerca l' aùgghia e lu jiditali;* ma mentre quella si muove per cercar l' ago e il ditale, i sassolini le cadono, ed essa balza in piédi adirata cercando di chiappare una delle compagne che paghi

SIGNURA DONN'ANNA MARIA
Fototip. Bugliarelli—Palermo

per lei la penitenza. E qui le giocatrici a fuggire per salvarsi toccando dove muro, dove ferro, dove legno. Chi vien presa, riceve tanti pugni sulle spalle quante son le giocatrici, se nessuna propone e concede perdono. Dopo ciò , essa rimane sotto e deve chiappare un'altra compagna.

In Mazzara il dialogo varia in questa maniera :

*Mastra* A la Signura Donn'Anna Maria !
*D.A.Maria* Ora chi voli voscenza di mia?
*Mastra* Quali canuzzu mi vuliti dari?
*D.A.Maria* Chiddu chi piaci a vussignuria.
*Mastra* Tira, canuzzu, appressu di mia.

Quando non resta più nessun' altra ragazza da tirare a sè, quella che è ginocchioni conchiude :

— Nun haju cchiù nuddru, e pigghiativi a mia.

E allora tutte le bambine le si avventano addosso tirandola, picchiandola, urtandola.

Il dialogo in Chiaramonte ha questa variante :

*Mastra* E iu vuoggiu 'n'agnidduzzu.
*D. Maria* E piggiàtivi 'u cciù bidduzzu.
*Mastra* E mi scantu r' 'o canuzzu.
*D. Maria* Lu canuzzu 'un muzzichía.
*Mastra* Tira, agnidduzzu, appriessu ri mia!

E « l'agnidduzzu » si stacca dal cerchio e segue la comare, che ad una dopo che all'altra chiede un capretto, una pecora, un montone, e poi la secchia pel latte, e poi le caldaie , e ripetendo sempre il dialogo. Rimasta sola la inginocchiata si presenta a colei che le ha tolti i capretti e gli agnelli, e le dice:

Mi cci manna 'u Signuri Rre,
Vo' 'na scocca ri basilicò.

L'altra si confonde, e additando ad una ad una le bimbe, dice: *Chista mi scupa 'a càmmira — Chista mi conza 'u liettu — Chista m' adduma 'u luci — Chista mi fa 'a spisa,* e via di seguito: e in tal modo non vuol cedere neanco una del seguito, e D<sup>a</sup> Maria insiste più vivamente, finchè, fra un trambusto generale, vengono ad accapigliarsi.

In Riesi quando tutte han fatto coda alla *mastra,* questa fa con l' altra il dialogo del giuoco *Cani canuorvu* (n. 99), intanto che le altre bambine tutte imitano i latrati del cane.

In Polizzi gli ultimi due diventano tre versi:

— Lu canuzzu stà durmennu.
— Tira, cani, appriessu di mia,
Veni ccà, canuzzu, cu mia!

E in Noto:

*D.Maria* Lu canuzzu 'un vi fa nenti.
*Mastra* Passi, cani, 'mmezzu 'i jimenti.

(Cfr. Pitrè, *Canti popol. sic.*, n. 791 e nota). Un po' differente è in Erice il dialogo:

*Mastra* Allallù.
*D.Maria* Chi vô' tu?
*Mastra* Vogghiu l'agneddu.
*D.Maria* Sàuta e pigghiati
Lu cchiù beddu.

All'Etna è detto *Jocu di lu picuraru*, e il dialogo è questo:

*Mastra* O Signura donn'Anna Maria.
*D.Maria* E chi voli vossia di mia?

*Mastra* Io vogghiu du' limoncelli.
*D.Maria* Va pigghiativi li cchiù belli.
*Mustra* E iu vogghiu 'n' agnidduzzu,
E mi scantu di lu canuzzu.
*D.Maria* Vossia trasi tutta cuntenti,
Cà lu cani non vi fa nenti.
*Mastra* Veni, cani, d' appressu di mia!

La nostra tavola rappresenta nove giocatori: uno che fa da capo-giuoco (n. 1), il quale girando attorno a D[a] Anna Maria, che è ginocchioni (n. 2), s' è fatto venir dietro, uno dopo l'altro, due agnellini (nn. 3 e 4), mentre cinque altri stanno tuttavia con le manine poggiate sull'inginocchiato aspettando d'esser chiamati a far coda.

Si ravvicini al giuoco *A Nia nia nia.*

VARIANTI E RISCONTRI

Molto simile al nostro è un giuoco calabrese descritto dal FERRARO sotto il n. 3 della sua *Raccolta di Giuochi fanciulleschi monferrini;* e quasi il medesimo è il *Juocu e Annamaria,* per la prima metà (MANGO, *Arch.* v. I, p. 239, n. XXVI e v. II, pag. 175). *Tonninola Tonninola* è il cominciamento d' una filastrocca napoletana che accompagna questo giuoco (CASETTI-IMBRIANI, II, 407; CORAZZINI, pag. 86), al quale si fa corrispondere per la Toscana il *Far coda romana*, mentre il giuoco di questo nome descritto del VILLANI non ci ha nulla da vedere. *Tata Milone* è detto negli Abruzzi (DE NINO, v. II, n. XXIV) e in Sant'Eusanio del Sangro trova riscontro in un giuoco inedito *Chi ce sta déndr' a ssanda Chiare. La Madonna Pollinara* delle Marche (GIANANDREA, n. 19) comincia come il nostro, che in Parma dicesi *Zugar a la ciozza e i polsèn;* in Brescia

*A login logià*, e *A longa terena;* in Padova *A le coe;* in Venezia *A taca taca* (BOERIO), e con qualche differenza *El mio castel xè belo* e *La Madona de la Guardiana* (BERNONI, nn. 39 e 37); in Piemonte *A la longa longhera* (SANT' ALBINO); nel Monferrato *Madama Firusela* (FERRARO, n. 3).

Ed ecco una variante fiorentina del nostro giuoco:

MADAMA POLLAIOLA.

Si finge un pollaio, i bambini son polli, il capo-giuoco Madama pollaiola; un bambino fa il ladro, o la ladra, e tutti gli si attaccano dietro perchè porta via un pollo.

Ecco il loro dialogo:

— Madama pollaiola,
Quanti polli ha nel pollaio?
— Quanti ce n' ho, e quanti ne avevo,
Me ne tengo infin che n' ho.
— Dammane uno per mio vantaggio,
Chè son sempre sola sola.
— Scegli scegli quale ti pare:
Il più bello lasciamelo stare.
— Il più bello che ci sia
Te lo voglio portar via. *(Ined.)*

## 136. A Santa Catarina.

Ecco come fanno questo giuoco le fanciulline di Riesi.

Molte bambine prendono ciascuna il nome d' una pianta o d' un fiore: *menta*, *pitrusinu*, *galofaru* ecc. e si siedono in lunga linea l'una dietro l'altra in terra. La mastra sta seduta in testa, ed un' altra che finge *missaggiera* del re ha in mano due *giammariti* (coc-

ci) e le va battendo piano piano, e girando intorno alla mastra dice:

Unni stà Santa Catarina?
Manna ccà lu re e la riggina:
Voli un gadduzzu e 'na puddastredda.

La mastra risponde:

Va jiti darrè la mà *menta.*

La messaggiera torna a battere e a domandare alla seconda:

Unni stà Santa Catarina?
Manna ccà lu re e la riggina:
Voli un gadduzzu e 'na puddastredda.

E la seconda:

Va jiti darrieri lu mà *galofaru.*

E così di seguito, finchè passati tutti i fiori e le piante, l'anti-penultima seduta dice:

Va jiti darrieri lu mà culu.

E la penultima:

Va jiti 'ntî l' ardi-casi. [1]

Allora l'ultima saltando di slancio grida!

Sciù sciù! ca m' ardi la casa!

e caccia via e insegue con le compagne la *missaggiera* con le sue *giammariti* in mano.

Tornate indietro vanno a poggiare la testa al muro tutte in linea, e cantano:

Chichirichì! chichirichì!

[1] Andate dalla arde-case (brucia-case).

Quella che gridò *sciù sciù*, cioè l'ultima, passa a fare da mastra ed è già entrata in possesso di questi *chichirichì*, cioè galletti. Intanto torna indietro la *missaggiera* con delle frasche in mano, e le chiede:

*Missag.* Cummà', nn' aviti luci?
*Mastra.* Nnasi; trasiti e pigliativillu.
*Missag.* Mi spagnu di li cani.
*Mastra.* Ora li fiermu. [1]

E finge di andare a chiudere i cani, imitando il girare della chiave dietro il sedere di ciascuna delle compagne. Così la messaggiera passa loro di sotto, cominciando dalla prima e uscendo dall'ultima; intanto che mutati i *chichirichì* in cani, le abbajano dietro, e la inseguono.

In Borgetto si chiama *A S. Catarinedda*. Tutte le giocatrici sono a semicerchio, la mastrà a capo fila, e nel mezzo in piedi la messaggiera. Il dialogo è così:

*Missag.* M' ha mannatu lu Signiruzzu,
Ca voli un gadduzzu.
*Mastra.* Purtativillu.

E le dà un *gadduzzu*, cioè una compagna, che va zoppicando. Lasciatolo in un angolo, torna indietro e ripete:

*Missag.* Mi manna lu Signiruzzu,
Ca voli un gadduzzu.
*Mastra.* Vi lu detti.

[1] Eccone la versione letterale: *Mes.* Comare, ne avete fuoco? — *M.* Sì, entrate e prendetevelo. — *Mes.* Ho paura de' cani. — *M.* Adesso li chiudo.

*Missag.* Chiddu era fradiciu e purritu,
Lu jittau supra li casi.
*Mastra* Nu nn'haju cchiù.

Qui cominciano le minacce della messaggiera a nome e per parte del Signore (*Signiruzzu*), e tra le più comuni son queste:

*Missag.* Vi manna lu cani.
*Mastra* Ed eu nun mi nni scantu.
*Missag.* Vi manna lu lupu.
*Mastra* Ed eu nun mi nni scantu.

E così minaccia lo invio del leone, del rospo, e di mezza arca di Noè, e ne ha sempre la medesima risposta. Bisogna notare che ogni nuova minaccia è preceduta dalla gita della messaggiera presso il *Signiruzzu* che si finge in luogo discosto, ed è accompagnata dal verso dell'animale: che si minaccia l'abbaiare del cane l' ululato del lupo, il ruggito del leone, il gracidare della rana, e finalmente, ultimo e più pauroso, il sibilo del serpente:

*Missag.* Vi manna lu sirpenti!

Ma qui spaventata del sibilo risponde la

*Mastra:* Pigghiativillu!

e le consegna pel *Signiruzzu* il galletto. La messaggiera va via menandolo seco, e torna a ripetere mano mano, per tutti gli altri galletti, lo stesso dialogo e la stessa scena fino a portarli via tutti, i quali poi la mastra tra un frastuono indiavolato va a ripigliare.

Si cfr. col seguente giuoco.

## 137. A Santa Catarina di Sena.

In Mazzara è chiamato solo *A Santa Catarina.*

Una ragazza che fa da mastro siede in capo ad una scala, nella quale ne siedono molte altre l'una più bassa dell'altra, di gradino in gradino, e si volgono le spalle. Un'altra che fa da sotto-mastra non siede, ma stando a piè della scala batte le mani o due ciottoli, e domanda a quella che siede più giù di tutte: *Dunni stà S. Catarina?* E quella risponde: *Appressu.* La stessa domanda fa successivamente alle altre, e le medesime risposte ottiene, fino all'ultima seduta, la quale risponde:

> Susu susu,
> Maccarruni cu lu fusu.

Indi tra mastra e sotto-mastra ha luogo il seguente dialogo:

> *Mastra* Chi vuliti?
> *Sottom.* Lu re voli un gaddru e 'na gaddrina.
> *Mastra* Va pigghiàtivi a chiddra pi la cuda.

A queste parole la sotto-mastra tira per la gonnella la ragazza che siede nel primo scalino, e battendo le mani o i ciottoli se ne va con lei canterellando:

> Panicutteddru cu li minnulicchi.
> A cu' ridi va a lu 'nfernu.

La ragazza la segue, e se ride, com'è molto facile, è condotta in un luogo che finge esser l'inferno; se no, è condotta in un altro che si finge essere il paradiso, Così tutte le ragazze che stanno sedute sulla scala,

eccetto l'ultima, sono di mano in mano condotte al paradiso, ovvero all'inferno, secondo che ridano o no. Quando ne rimane una sola, avviene tra la sotto-mastra e la mastra quest'altro dialogo:

*Sottom.* Lu re voli la gaddrina.
*Mastra* Nun vi la pozzu dari.
*Sottom.* E pirchì?
*Mastra* Nn'haju chista sula,
E mi servi pi lavari.
*Sottom.* Ma lu re la voli.
*Mastra* E jeu nun vi la pozzu dari.
*Sottom.* E pirchì?
*Mastra* Pirchì mi servi pi scupari.

E così l' una a insistere e l' altra a ricusarsi per la medesima ragione de' tanti servigi domestici, che non finiscono mai; finchè la sotto-mastra, perduta la pazienza, si parte minacciando a nome del re, e dicendo che egli è padrone. Unitasi tosto alle altre ragazze da lei condotte al paradiso o all'inferno, vanno tutte contro la mastra, e la fanciulla con essa rimasta, facendo visacci e le corna con le dita sulla testa, come se fossero diavolesse, minacciano di picchiarle: onde le une a scappare e le altre ad inseguire, e picchiarsi tutte a vicenda. Con siffatto parapiglia termina il giuoco, che si fa da sole ragazze.

Così in Mazzara.

### 138. A la Matri Batissa.

In Cianciana si fa il seguente giuoco, che pare da far seguire al precedente, di cui ha in comune il motivo.

Varie bambine siedono in terra, in linea; la mastra fa questo dialogo con parecchie di esse:

*Mastra* Santa Catarina,
È ccà la matri batissa?
1ª *Giocatr.* Susu susu,
Chi fa maccarruni cu lu fusu

E si alza.

*Mastra* Santa Catarina,
È ccà la matri batissa?
2ª *Giocatr.* Susu susu,
Si stà mittennu la fadetta.

E si alza.

*Mastra* Santa Catarina,
È ccà la matri batissa?
3ª *Giocatr.* Si stà mittennu lu jippuni.

E così di seguito tutte, nominando la quarta, la quinta, fino all'ultima le parti del vestire donnesco. Alzate tutte, la seconda dice alla mastra: *Vidi ca ti lassu sti cuddureddi* — (o *Sti trizzi di ficu,* — o *Un pocu di viscotta*): *Sta' attenta, 'un facemu ca veni la gatta e si li mangia tutti!* e parte. Allora la prima lascia tutte od una delle giocatrici, e comanda: *Sta' attenta sina chi vegnu ij'*, e parte anch'essa.

La bambina fa la distratta, guarda in alto, e dice: *Chi così beddi cci sunnu appinnuti!* piglia qualche cosa e la mangia; e ripete i medesimi atti fino a tanto che non abbia mangiato tutto; allora è assalita dalle compagne, e tutte ridono. (Per quest'ultima circostanza v. il giuoco *A li ficu*).

Cfr. il giuoco n. 14: *A Tuppi tuppi.*

## 139. **A li Culùra.**

Uno fa da mastro, uno da Angelo e uno da Diavolo. Ciascuno degli altri giocatori riceve in segreto un nome detto *culuri*, che non è un vero colore: verde, rosso ecc. ma il nome d' un oggetto. Tutti si accoccolano in terra, con le spalle poggiate a un muro. Dopo questo battesimo il mastro, che rappresenta un mercante, chiama, a destra, l'angelo: *Nninghi nninghi l'ancilu! Nninghi nninghi l' ancilu!* ovvero, come a Chiaramonte:

Tringuli tringuli
L'auggi e li spinguli! *(bis)*

e agita le mani come scotendo un campanello. Si muove l'angelo con le braccia tese in forma di ali, e fa col mastro il seguente dialogo:

Angelo: *Vogghiu un culuri!* Mastro: *Chi culuri vuliti?* Angelo: *Vogghiu*, p. e., *'n'aricchina d' oru.* Se tra' giocatori v' è uno che ebbe questo nome, il mastro dice: *Pigghiativilla*, e gli consegna *Aricchina d'oru,* il quale giulivo e festante balza in piedi e segue l'angelo; se *Aricchina d'oru* non c'è, l'angelo va via a testa bassa come mortificato.

Indi il mastro si volge a sinistra e chiama il diavolo imitando colla voce e con le mani il suono d'un campanone. Mastro: *Bom bom! bom bom! bom bom! lu diavulu!* (bis); in Chiaramonte:

Tricchi tracchi
Milli visazzi *(bis).*

e in Palermo:

> Tròcculi tròcculi
> La pasta e li vròcculi.

Il diavolo facendo colle due mani due corna sulla fronte, con passo caricato e zoppicante e con voce grossa da far paura, chiede al mastro mercante: *Vogghiu un culuri.* M. *Chi culuri?* D. *Vogghiu 'na Seggia.* Se la *Sedia* c'è, il mercante gliela dà dicendo: *Seggia, vattinni a lu 'Nfernu mmalidittu!*

Questo dialogo si ripete tante volte quanti sono i *colori,* cioè a dire i ragazzi che giocano; de' quali la maggior parte vengono indovinati e presi dall'angelo, tra perchè egli è simpatico a tutti, e perchè qualche « colore » che egli mena seco, conoscendo il battesimo di qualcuno dei ragazzi di là da vendersi, glielo susurra all'orecchio.

Quando non c'è più nessuno da comprare, il diavolo colle poche anime che ha potuto acquistare rimane esposto agli urti ed alle picchiate degli eletti al grido: *Tutti ô diavulu! Tutti ô diavulu!* ed egli a fuggire disperatamente per cansar la tempesta de' colpi. I reprobi possono subito mettersi in salvo andando a toccare il mastro, per cui diventano subito immuni.

Il giuoco si fa anche tra bambine, e allora i nomi sono molto più gentili che quando si gioca tra maschi: *Mantu di Maria, Campanedda d'oru, Curaddu, Pampinedda di nivi* ecc.

Più breve di questo è il giuoco *Di li pignateddi.* In Mazzara, finito il giuoco, il diavolo piglia a cavalluccio uno dopo l'altro i dannati, e li passa sotto un

**VOLA—VOLA LU MORTU!**
**Fototip. Bugliarelli — Palermo.**

arco formato dalle braccia tese degli eletti conducendoli alla parte opposta. L'ultimo designato a fare da capro espiatorio rimane fra le strette, e ne tocca da tutti, in mezzo a' quali è portato senza potersi muovere.

Nel linguaggio familiare, di persona contro la quale tutti si scatenano a fatti e per lo più a parole si dice: *Tutti ô diavutu!* cioè: tutti addosso a lui! dagli! dagli!

Si ravvicini al giuoco di *S. Micheli*.

VARIANTI E RISCONTRI

Un giuoco simile in Toscana e Piemonte descrive De Gubernatis, *Storia popolare degli usi funebri*, pp. 37-38, (Milano, 1873); un altro degli Abruzzi il De Nino, II, p. 102; uno senese il Corazzini, 184; uno, lo stessissimo del nostro, di Venezia il Bernoni, n. 51: *I colori*, ed uno analogo, *Le porte*, n. 47.

## 140. A Vola vola lu mortu.

(*Con tavola*)

Si fa tra 6 ragazzi; uno fa da mago, un altro da morto, e si distende a terra, chiude gli occhi, sbarra la bocca e si mette a croce le braccia. Gli altri quattro si postano ai quattro angoli, accendono quattro moccoli (e se non ce n'è, se ne fa di meno) e caccian fuori un sibilo basso e continuo, a simiglianza de' rettili. Il mago si acconcia il capo con un fazzoletto a foggia di turbante o meglio d'infula, e alzando in aria le braccia declama i seguenti versi:

E unu, e unu, e unu!
Canta gaddu e canta a lu scuru.

**E unu, e unu, e dui !**
**E la forza si grapi e chiuj.**
**E dui, e dui, e tri !**
**E la luna è a pizzichi (*sic*).**

Finito lo scongiuro, ciascuno dei quattro apre le mani, stendendole in direzione dei piedi e delle spalle del morto, e le va rialzando con un movimento continuo, ma quasi impercettibile, mentre si dà opera a fischiar sordamente, suggendo, non ismettendo il fiato. Durante però il quadruplice sibilo, il mago deve declamar sette volte, e senza interruzione, quest' altro scongiuro:

**Frisca, frisca, frisca, frisca!**
**Ca lu muortu s'arrifrisca;**
**E lu muortu si spinciu,**
**Piu, piu, piu, piu.**
**E tiràmulu â parrinisca,**
**Frisca, frisca, frisca, frisca.**
**E tiràmulu comu vô' Diu,**
**Piu, piu, piu, piu.**

Ed è ferma credenza de' giocatori che il morto, diventato leggiero come una piuma, debba sollevarsi da se stesso nell'aria, e restar lì sospeso finchè dura il sibilo; ma ove qualcuno dei quattro ripigli fiato, il morto diventa pesante, e il giuoco va in fumo, non potendo rinnovarsi due volte in un giorno. A vieppiù ribadire in siffatta credenza contribuisce il morto stesso, il quale di tanto in tanto esclama: *Picca cci voli !... Ora volu !... Sugnu 'na pinna !... Mi pari ca mi spuntanu l'ali !...* ed altrettali espressioni, certo non dette per ingannare i compagni, ma per intima persuasione

del faciente da morto. Qualche volta però il giuoco cominciato con arcano terrore finisce fra le risa, perchè dispiaciuto dell'esito cattivo del giuoco, qualcuno piglia piacere a riempire di terra o d'altre sudicerie la bocca spalancata del morto; e qui le busse e le ingiurie s'incrociano come i razzi.

La nostra tavola rappresenta 1° il mago con le braccia alzate (n. 1); 2° il morto disteso per terra (n. 2); 3° quattro fanciulli, l'uno che alza la sinistra (n. 3), l'altro che prende la destra (4), il terzo che sta per sollevare il piede manco (5), ed il quarto in piedi disposto ad acchinarsi per poi sollevare il piede dritto (6), tutti e quattro che soffiano con la bocca.

### 141. **A Morsi Sanzuni.**

Un fanciullo fa da morto e si distende in terra. Molti suoi compagni con fazzoletti attorcigliati si battino in segno di dolore le spalle, e girandogli attorno, con trista e prolungata cantilena alternano la nenia seguente:

Morsi Sanzuni!
Jàmulu a vurvicà!
La Cumpagnia di Gioppu
Farà la carità!

Di tanto in tanto gli sollevano e gli lasciano subito cadere quando un braccio e quando una gamba come per accertarsi che Sansone sia veramente morto; e già certi che lo è, s'avviano a seppellirlo. Di sera l'accompagnamento funebre si fa con lumi, ed ha fine con una sfuriata di baci, che essi, uno dopo l'altro,

imprimono sui piedi, sulle ginocchia, sulle mani, sul petto, sulla bocca del preteso morto; il quale tra stanco dei tanti soffocanti baci ricevuti sulla bocca, e impaziente di cogliere il frutto della penitenza fatta, riscotendosi s' aggrappa al più sciocco dei compagni, da cui si fa trasportare.

Cfr. PITRÈ, *Usi natalizi, nuziali e funebri del popolo siciliano*, p. 172-73. Palermo, MDCCCLXXIX. Una variante borgettana di questo giuoco diede SALOMONE-MARINO nelle *Nuove Effemer. sicil.*, serie II, vol. I, p. 224, (Palermo, 1874).

In Alessandria della Rocca il giuoco è detto *Sanzuni* e varia notabilmente.

In una brigatella di fanciulli, l'uno, scelto a sorte, fa il morto; gli altri gli giran d'intorno, un dopo l'altro, a tempo di marcia, cantando :

È mortu Sanzuni
Cu tuttu lu cumpagnuni;
Ciauràmuci lu pedi,
Videmu chi fetu fa !

E difatti colui che è a capo della marcia gli tocca il piede, ma gli altri accennano solamente a toccarlo, senza però intermetter nè la marcia, nè il canto. Al secondo giro gli si tocca la mano, al terzo il petto, al quarto la testa, modificando però il terzo verso, secondo la parte toccata. Arrivando a toccargli la testa, il morto si solleva e insegue i fanciulli, i quali, ove possano, si ritirano in uno dei due angoli dichiarati precedentemente *lochi sagri*. Chi è afferrato, la fa da Sansone.

## 142. A lu Sguicciveccìu.

Ognuno de' vari giocatori si mette avanti un mattone, un solo di essi rimanendone senza, e questo è il capo-giuoco. Al motto d'ordine tutti muovono e chi non arriva a rimettersi avanti un mattone, perde.

Così descrive questo giuoco raccolto in Licata A. Traina, *Nuovo Vocab. sicil.-ital.*, p. 1156.

## 143. A Ciuciuleu.

Un fanciullo mostra ad alta mano un oggetto qualunque ad altri fanciulli che gli stanno attorno e grida:

Ciuciuleu!

Chi è più pronto e primo a rispondere:

Ieu!

ha diritto ad averlo.

Da questo giuoco di confusione e schiamazzo, che i fanciulli fanno per dire *ieu*, viene la frase *Finiri a ciuciuleu*, che vale quasi l'altra *Finiri a frustustù*, o *a nanna pigghia-cincu* (vedi p. 89), finire a confusione, strepito, disordine.

Nel giuoco *A latru e latruni* si gareggia per afferrarsi scambievolmente una cosa e portarla via, ciò che i Toscani dicono *Fare a farsi*. Nel giuoco *Allappa allappa* di Siracusa, o *A cu' pigghia pigghia*, molti stanno attorno ad una cosa per prenderne il più che sia possibile.

### VARIANTI E RISCONTRI

In Brescia *Zoegà a la goia stransacaei* ed anche *Zoegà a la regata;* in Milano *Giugà a raffa*, e l'oggetto si lancia in aria gridando:

Ciribibì.

e si risponde:

Dammil a mì!

In Parma *A chi ciapa ciapa;* in Piemonte somiglia molto al *Giughè a chi pēul pie' cheicosa pi prest.* In Toscana si ha il *Fare a raffa raffa;* il *Fare a grappariglia* in Siena (Barbieri, 70). A proposito il Minucci, note al *Malmantile*, v. IV, p. 48, scrive: « *Fare a raffa raffa,* giuoco fanciullesco. I Latini aveano *rape rape. Leppare,* voce della lingua furbesca, e significa portar via con prestezza. Da *rapere* latino si fece *rappare*, come il Boccaccio in una lettera ms. da *fugam arripere* formò *arrappare;* e disse *la fuga arrapare.* »

## 144. A Toccamuru.

Prende il nome *A pigghiari* in S.a Ninfa; *A toccaferru*, *A tocca-lignu* quando non si tocchi se non ferro o legno.

Si fa a contarsi, ed il sorteggiato esce nel mezzo, pronto ad afferrare uno dei compagni che non tocchi muro; e corre e sgambetta affin di riescire nel suo intento quando i giocatori scostandosi dal muro di due fabbricati opposti e vicini si scambiano di corsa il posto. Talora egli insidia un compagno per ispostarlo dal muro; ma se vi riesce con la violenza piuttosto che

con l'agilità e l'astuzia, il mastro nella sua qualità di giudice è lì a sentenziare che il giocatore preso non è obbligato a penitenza. Chi viene chiappato passa nel mezzo.

Il giuoco si apre con motto decisivo: *Scurùnala* (Palermo), o *Pi tutti va* (Termini), o *Surciddu, tòcchimi ccà* (Ragusa), o *Sarva* (Licata). Il motto indice di tregua o di sospensione individuale o generale è: *Spagna ô Re* (Sicilia), o *Mezzafrancu* (Mazzara), o *ô turcu* (Siracusa). Quello di vittoria di chi ghermisce un compagno: *l'Aceddu ti lassu!* (Sicilia), o *Tràscina e pani càuru* (Ragusa) e dà un pugno a chi è già preso, o *Ciàccula* (Licata), e lo tocca leggermente, o

Strazza cunigliazzu
Ddocu ti pigliu e ddocu ti lassu.

(Per questi motti veggasi a p. 22 del volume).

Varietà del *Toccamuru* sono particolarmente i giuochi che escono sotto i nomi *A gaddru* in Marsala, *ô turcu* in Siracusa, *A tiringattu* in Acireale, (v. il giuoco seguente), *ê mecchi* in Comiso, *ô surci* in Ragusa, *A chiesa currìri* in Casteltermini, *A li sarvi* in Licata ecc.

Varietà messinesi sono il *Tocca-fimmini*, in cui i giocatori per non esser presi da chi è sotto devono toccare le donne che passano o nelle braccia, o nel petto o nel *seggiu*, secondo è stato prestabilito; il *Tocca-criati*, in cui s' hanno a toccar cameriere; il *Tocca-putticati*, in cui correndosi un lungo tratto si ha a toccar dappertutto le porte (*purticati*) che s'incontrano; il *Rumpi-pignati*, che porta con sè la bella

condizione di andar rompendo lampioni di bettole o pignatte di terra cotta messe fuori a bollire. E scusate se è poco!

Vi è pure il giuoco *A tocca-nenti*, nel quale bisogna star ritti, sospesi, senza poggiarsi nè toccar nulla; chi tocca qualche cosa va sotto.

Vedi altresì il giuoco *A lu lignu santu*, n. 84.

VARIANTI E RISCONTRI

*A tocca-muro* in Calabria; *A toccamuro*, *Ad acchiapparsi*, *A tocca gamba* in Toscana; *A tocca-ferro* nelle Marche (Gianandrea, n. 2); *A barabota* in Parma; *A pomma* in Mirandola (Meschieri, p. 168); *A bara* in Milano (Cherubini, I, 68); *A tana* e *A toca fero* in Brescia; in Piemonte *A bararota* (Sant'Albino, p. 216); *A tocca fero* in Venezia (Bernoni, n. 68).

Pella sua analogia col giuoco del *Toccamuru*, vedi questo giuoco che segue.

## 145. A Gaddru.

In Marsala ed altri paesi della provincia di Trapani, dopo fatto al conto, tutti i giocatori o le giocatrici si chiamano *galline* per distinguersi dal *gallo*, che sta nel mezzo, perchè va sotto. Tutti si tengono attaccati al muro; per iscambiarsi i posti sotto gli occhi del gallo, fanno questo dialogo:

— Cummari, tanticchia di sali.
— Cc'è lu gaddru, nun pozzu passari.
— E passati, cummari, passati.

E così dicendo le galline chiocciano, schiamazzano,

saltellano innanzi ed intorno al gallo beffandolo. Quand'egli ne acchiappa qualcuna, grida subito *zappa!* e quello diventa gallo, ed egli passa a gallina.

In Mazzara tutto questo si dice *A primu gaddru*. *Ad ultimu gaddru* i giocatori *zappati*, cioè presi, diventano di mano in mano tutti galli; e quando è preso l'ultimo, questo solo rimane gallo, e gli altri diventano galline.

Nella variante *Tiringattu* di Acireale, i giocatori si ripetono canterellando:

Tiringattu di canigghia,
Non c' è nuddu ca mi pigghia;
Tiringattu mi voli pigghiari,
Persi la 'ugghia e lu iditali;
Ca ti pigghia, ca ti pigghia,
Tiringattu di canigghia.

In Siracusa il giuoco è *ô turcu*, e *turcu*, come in Marsala *gaddru*, è detto chi va sotto ed insegue, come i pirati d'una volta, i giocatori.

In Avola ed altrove il giuoco è fra tre fanciulline, di cui le prime parlano così tra loro:

— O cummari, vinni lu cumpari?
— Vinni.
— Chi purtau?
— Gilusia.
— Tessi tessi, cummari mia.

Nello scambiarsi le prime due i posti, la terza si affretta ad occuparne uno.

Nella varietà *A firriari* di S. Ninfa molti ragazzi girano intorno ad una cosa isolata, inseguiti da un

altro che cerca raggiungerli ed afferrarli; il quale perciò si nasconde talvolta entro una casa vicina, tal'altra dietro un muro, ed uscendone a un tratto per sorprenderli.

Chi è preso va sotto.

### 146. A li Quattru Cantuneri.

Si dice anche *A li culonni;* in Catania *A scancialocu;* in Catenanuova *A stagna* (*stenni?*) *la riti;* in Cianciana *A cantunera.*

I giocatori si contano, e chi va sotto si pianta nel mezzo; gli altri si postano ciascuno ad uno spigolo di muro o ad una colonna, e di corsa si cambiano l'un l'altro il posto, che chi è nel mezzo corre ad occupare. Se egli vi riesce, l'altro, rimasto privo di asilo, va nel mezzo, ed il giuoco prosegue. In Catenanuova tra' due giocatori con lo scambio del posto si ripetono i seguenti versetti:

1. — Stagna la riti, [1]
Colpu di siti,
Comu si curà la sita?
2. — Ccu li mazzi,
Ccu li cuti,
E li fòrfici pizzuti.

VARIANTI E RISCONTRI

Nella Terra d' Otranto *A li quattru puntu* (DE SIMONE): in Biceglie *A li quatte cantion;* in Pomigliano d'Arco è lo stesso (IMBRIANI, *L. Canzon.* n. XLI, nota); in Toscana *Ai quattro punti* o *Alle colonne;* in Colle di Val d' Elsa *Ai*

[1] La *r* di *riti* è pronunziata dolcissima.

*quattro cantoni; Ai quattro spigoli* nelle Marche (GIANANDREA, n. 4); in Ferrara *Quatar canton; Quatir cantun* nel Monferrato (FERRARO, *Cinq. Giuochi*); in Piemonte *Barabon un po' d' fēu* (SANT'ALBINO, p. 216); in Tortona *Ai quater cantôn*; in Venezia *Ai sete cantoni* (BOERIO) e *Comare comareta* (BERNONI, n. 44) e quattro di cinque giocatrici con una *candeleta* in mano ciascuna si scambiano con prestezza e cautela i quattro angoli che occupano curando di non farli prendere da colei che sta nel mezzo. Nell' *Ai quatter canton* di Parma, correndo ai posti, in principio del giuoco, sogliono i ragazzi dire per tre volte:

Paja pajoèul
Scapa chi poèul.

cioè: zara a chi tocca (MALASPINA). Vedi il giuoco precedente e l'altro *A li latri e li sbirri.*

### 147. **A Ognunu si guarda lo sò peddi.**

Questo giuoco ha somiglianza col *Toccamuru*, e consiste nell' inseguirsi che fanno molti ragazzi picchiandosi l'un l' altro alle spalle e gridando: *Ognunu si guarda la sò peddi!* Chi si rifugia ad un muro e vi appoggia il dosso, è salvo.

### 148. **A Frustustù.**

Tutti i giocatori, fuori di uno di essi, che rimane in mezzo, pigliano un posto. Ad un segno, con la voce *frustustù*, devon tutti cangiar di posto, e chi non arriva a tempo rimane a sua volta nel mezzo.

La frase *A frustustù* significa a catafascio.

Si ravvicini al *Toccamuru*, n. 144.

### 149. A Sgrezza-murtaru.

Cinque o più fanciulli a un cenno del capo siedono in quattro sedie, tenendovisi strettamente per non esserne spostati da chi non potè trovar posto, il quale se vi riesce mette fuori il mal capitato.

Si usa nel Catanese.

### 150. A tia vogghiu, a tia nun vogghiu.

Molti ragazzi in numero pari oltre il mastro si prendono per mano e formano un cerchio. Il mastro, che unito agli altri forma un numero dispari, si posta nel mezzo, e additando or l'uno, or l'altro per ordine dice: *A tia vogghiu*, *a tia nun vogghiu*, finchè poi si abbraccia con uno dicendo: *A tia vogghiu!* Tutti gli altri si abbracciano parimenti, eccetto un solo, il quale essendo dispari non trova compagno con cui abbracciarsi, ed oltre che a soffrir la burla di rimaner solo è obbligato a deporre un pegno.

Ripetuto il giuoco e raccolti parecchi pegni, ne seguono le penitenze. Così in Mazzara.

In Poggioreale questo giuoco è principio d'un altro; perchè colui che rimane solo, quando gli altri si abbracciano, deve fare *lu gattu mamuni*. Egli allora è bendato, e percosso or dall'uno, or dall'altro de' giocatori, che gli fanno il girotondo, intanto che egli cerca di chiappare quel tale ragazzo da cui è stato percosso. Se lo coglie ed afferra viene sbendato, e bendasi invece colui che fu chiappato.

In S. Ninfa e Calatafimi a chi resta solo, mentre gli altri s'abbracciano, si fa sulla scarpa un segno col gesso, e chi, ripetuto il giuoco, riceve tre di questi segni, è soggetto ad una penitenza. (Vedi il gruppo *Attuppa-occhi*, n. 96, *A 'ntuppatieddu*, n. 102 ecc.).

In quel di Noto si fa tra maschi e femmine, ed è capo-giuoco una bambina o una donna. (Vedi M. Di Martino, *Una gita autunnale e un costume pop. siciliano*, pag. 10. Venezia, Stab. tip. Grimaldo 1872).

## 151. A l'Apuni.

Molti ragazzi di numero dispari si mettono in cerchio in piedi; il mastro nel mezzo ronza come l' ape tenendo le mani verso la bocca; poi si fa a chiedere, uno per uno, ai giocatori:

*D.* Nn' aviti luci?
*R.* Santa Cruci.

Finito il giro si posta nel centro e in atteggiamento grave, e sempre ronzando fa due volte la ruota; indi torna a dire:

Sita sita!

Allora i giocatori, pronti e solleciti, si scompongono, per trovarsi ciascuno un compagno che rappresenta la sposa, ed a cui dicono:

Chista è la mè zita!

Ma uno, dispari, resta senza *zita*, e questi deve deporre un pegno per poter proseguire a giocare. Coloro che hanno pagato un pegno, faranno da ultimo la penitenza.

Giuoco raccolto in Cianciana, ben diverso dall'altro di questa raccolta che porta il medesimo titolo.

Simile al *Laparduni* di Riesi.

### 152. A Cèrcati canzu.

Si gioca in numero dispari. Tutti i fanciulli, meno uno, stanno seduti in giro sopra grosse pietre ad eguale distanza, il mastro nel mezzo. A certo punto il mastro si alza, gira sopra di sè ronzando come ape, e grida: *Cèrcati canzu* [1] (Casteltermini), o *Frustustù* (Cianciana). A questo grido tutti debbono lasciare i posti; il mastro s' impossessa d' un posto che gli piace; gli altri di quello che possono di slancio guadagnarsi. Uno di loro, dispari, ne resta senza, e per castigo deve lasciare per pegno un oggetto del suo vestito.

Si ripete il giuoco, e si vanno lasciando altri pegni; il primo che si riduce con la sola camicia indosso segna la fine del giuoco, ma non può riaver la roba sua se non gridando uno per uno i vari oggetti che gli si vanno restituendo, e ripetendo ad alta voce tutte le castronerie che il mastro gli suggerisce; di che si ride un bel tratto.

Questa versione è stata raccolta in Casteltermini.

### 153. A Vacci tu.

Molti ragazzi si tengono a mani giunte in alto e formano un largo cerchio stando fermi. Intorno a loro

[1] *Canzu* per *contu*, canto, sito, posto, è di alcune parlate.

corrono altri due, e s'inseguono: chi fugge, è battuto, quando vien raggiunto; devia e sguiscia sotto alle braccia di quelli che formano il cerchio, per non farsi raggiungere; ma in questo caso, se sfugge al pugno del suo persecutore, non isfugge facilmente al piede degli altri. L' inseguito quando gli piace percuote uno di quelli che formano il cerchio, dicendogli: *Vacci tu*, e ne prende il posto. Ma quest' ultimo insegue, e quello che inseguiva fugge.

È questo un giuoco che si fa in Mazzara, Calatafimi, S. Ninfa e in altri comuni del Trapanese; e si ravvicina al giuoco *Ad ajutami tu!* n. 166.

VARIANTI E RISCONTRI

Nella *Gerusalemme liberata* il TASSO, c. III, st. 32, ricorda un giuoco moro, nel quale i fuggenti al termine dello steccato diventavano persecutori e lanciatori e viceversa. Ne' versi 7-8 della *Gerus. conquistata* si legge:

> Tal ne' giuochi affricani il capo e 'l dorso
> L'uom copre in fuga alterna, e 'n dubbio corso.

Ed il prof. CAMILLO MELLA, (*La Gerusalemme liberata di T. Tasso illustrata col presidio della filologia, della storia e del disegno*, 4ª edizione; Modena MDCCCLXVIII) scrive: « Cotal giuoco, introdotto primamente da' Mori in Ispagna, così solea farsi: Alcuni cavalieri spiccavansi da un lato della lizza, e, gettatosi a tergo lo scudo, si davano a fuggire, incalzati da altri, detti *inseguenti*, come essi *fuggitori*. Giunti in fondo allo steccato, i secondi gittavansi dietro alla lor volta lo scudo, e fuggivano inseguiti da altro stuolo; e così mano mano sino alla fine del giuoco, tempestandosi con proietti di varia specie. »

### 154. A Rumè.
(*Con tavola*)

In Avola è detto *A rumeu* o *scerru;* in Chiaramonte e Ragusa *A ramè;* in Marsala *A merrameu spagnolu;* in Messina *Curniola lassa e pigghia;* in Girgenti *ô nerbu;* in Licata, Riesi, Siracusa e buona parte della provincia *ô mazzuni*, in Modica però *Auriccia;* in Catania *A li frutti* ecc.

Il maggiore di età della piccola brigata fa da capo (n. 1); gli altri si contano, e colui sul quale cade il conto prende in mano il *rumè* (n. 2). Gli altri stanno tutti dietro a lui pronti a battersela (n. 3).

Il *rumè*, fazzoletto contorto e poi addoppiato a guisa di fune (nel quale talora si nasconde un sassolino), o, addirittura, un pezzo di fune, è detto *rumeu* in Avola, *mazzuni* in Spaccaforno, Noto, Licata, *mazzuòcculu* in Ragusa, Chiaramonte, Modica. La estremità sottile la prende in mano chi è stato favorito dalla sorte; l'altra più grossa il capo-giuoco, che la stringe tra le ginocchia.

Egli con le mani e con le parole descrive un oggetto ben noto, che l' altro deve indovinare alla presenza dei compagni. P. e. vuol parlare del *muluni* (popone), e mettendo a semicerchio i pollici e gl'indici delle due mani dice: *Cc'è 'na cosa tanta, tanta* (e va allargando i semicerchi tanto da formare un cerchio che sia come il diametro di un popone) *cchiù di tanta nun è. Chi* (che) *è?* Nel Modicano il mastro disegna sul proprio

RUMÈ
Fototip. Bugliarelli — Palermo

ginocchio il frutto e la fronda; in Mazzara lo rappresenta con un laccio o una funicella. Chi tiene il *rumè*, o non arriva a indovinare, e allora chiede schiarimenti e circostanze: — *Si mancia?* — *Sì.* — *Havi pampini?* — *L'havi* ecc.; o indovina infra tre risposte e dice, come deve in questo caso: *Muluni!* — *Mùlunìa a tutti!* risponde subito il capo, o: *Forza ad iddi!* (dagli forte addosso!) e slarga le gambe lasciando il *rumè*. (Se l'oggetto è, p. e., un *cedriuolo*, una *pera*, il capo dice: *citrulìa*, *pirìa*[1] ecc.). E qui i giocatori a fuggire, ad appiattarsi per non farsi raggiungere e picchiare senza diritto di poter reagire. La corsa dura quanto vuole il mastro; a suo piacere egli grida: *Rumè, ch' 'u mastru è sulu! rumè!* in Noto *mazzuni!* in Modica *Ariccia ariccia!* in Licata *Auriccia auriccia!* e in Santa Margherita di Belice: *Nninghi nninghi lu mustazzuni!* E i giocatori, obbedienti, si affrettano a tornare al mastro e toccarlo. Finchè non lo tocchino, chi tiene il *rumè* ha diritto di batterli; che se batte dopo il toccamento, riceve in pena un colpo di *rumè*. Se uno rimane che ancora non sia giunto dal mastro, è perdonato.

Ricominciandosi il giuoco, chi tiene il *rumè* tira a indovinare un'altra cosa che avrà in testa il capo; se si appone, va bene; se no, deve cedere il *rumè* ad altri a cui spetti secondo l'ordine.

Il *Rumeu* o *Scerru* offre qualche varietà. Quando colui che indovina ha perseguitato un buon tratto gli

[1] Che è quanto dire: e tu da' colpi di cedriuolo, di pera!

altri, il capo grida: *Rumèalu rumèalu!* o pure *Scèrralu scèrralu scèrralu!* e allora tutti si volgono contro lui; nè egli trova altro scampo all'assalimento se non quello di gettare la fune (*rumeu*) e di asilarsi presso il capo, che fa l'ufficio di padre o madre secondo che il giuoco sia tra fanciulli o tra fanciulle. In Mazzara chi ha inseguito col *rumè* i compagni, tornato al mastro, consegna il *rumè* a lui; questi dapprima gli dà un colpo, poi gli domanda quale sia stato il frutto; ma intanto che quello risponde, egli lo picchia maledettamente.

Nel *Curniola lassa e pigghia* di Messina, chi sbaglia l'oggetto proposto a indovinare riceve un colpo; chi indovina, colla *curniola*, ossia col *rumè* in mano, attende il cenno della *mamma* (capo-giuoco), la quale dice:

I me' figghi andàru â scola [1]
— Non ci andaru.
— Tutti mmaliditti!

e li fa inseguire, per poi richiamarli al grido: *â mamma!* e chi ha fatto da mamma, ricominciandosi il giuoco, prende in mano la *curniola*.

Da questo giuoco nasce la frase *Passari lu rumè*, che vale battere a distesa, picchiare tutti indistintamente, ecc.

Un cenno di questo giuoco fece nella prima metà del sec. passato Fr. Pasqualino, il quale ne citò pure un altro, probabilmente il medesimo, col titolo *Ceddara*

[1] I miei figli andarono alla scuola.

*ceddara benvinuta*, parole con le quali il mastro richiamava a sè i giuocatori dispersi o rimpiattati. Vedi M. PASQUALINO, *Vocab. sicil.* v. IV, p. 305 e I, p. 294.

Un componimento poetico in senso allegorico sul *Rumè* scrisse C. PIOLA nelle sue *Poesie sicil.*, p. 543.

VARIANTI E RISCONTRI

Lo fanno i fanciulli toscani col nome *Zimbello*, i Marchigiani con quello di *Mazza-mena*, i Veneziani di *Albori alti*, gl' Istriani come i Catanesi dei *Frutti*. Vedi GIANANDREA, n. 12; BERNONI, n. 88; IVE, p. 286, n. 6. Il richiamo in Venezia è col grido di *iri-iri*, in Rovigno *A li lari, a li lari, a li lari*, «espressione di fisonomia prettamente latina, che richiama all'ovidiano *Ad larem suum reverti liceret*».

## 155. A la Cristaredda.

Uno siede ed appoggia il dosso delle mani alla giuntura delle ginocchia al di dentro delle gambe, che tiene largamente aperte. Un altro mette le ginocchia a terra innanzi a lui, ed imitando con la voce il canto del gheppio, agita la testa e la fa passare tra le mani dell'altro giocatore, il quale nel tempo medesimo le chiude ad un tratto, e se gli riesce di stringer la testa del compagno, l'uno sottentra all'altro.

*Cristaredda* o *tistaredda* è il *falco novemboracensis* di Linneo.

## 156. A Guarda lu lumi!

Messo un lume acceso in mezzo d' una stanza, in terra, molti formano un cerchio intorno ad esso, tenendosi insieme con le mani in basso. Il mastro sta

fuori, tenendo lo zimbello e, mentre gli altri girano, egli grida: *Guarda lu lumi!* per distrarre da sè la loro attenzione, e quando gli pare l'istante opportuno, consegna destramente il fazzoletto, senza farne accorgere agli altri. Chi riceve il fazzoletto, rimanendosi al suo posto, percuote il compagno di destra, il quale gira e torna al suo posto. Ripreso il fazzoletto, il mastro, mentre gli altri girano, grida: *Guarda lu lumi!* e lo consegna ad un altro, e ne avviene la medesima cosa che si è descritta. Così continua il giuoco, finchè non siano stanchi di esser battuti.

Raccolto in Mazzara.

### 157. **A Pedi zoppu.**

Otto, dieci, o più giocatori si contano: uno fa da *mastru*, uno da *sutta*, gli altri da *'n capu*. Chi va sotto riceve in mano il solito *rumè*, e sta in guardia; gli altri attorno al mastro lo toccano, senza scostarsene. Per aprire il giuoco egli grida: *Scurunala* o *Scurunella*, e in Termini: *Pi tutti va!* Tutti si staccano e fuggono sparpagliandosi, inseguiti or l'uno or l'altro dal sotto. Chi viene raggiunto riceve colpi di *rumè*, e se non può con la fuga sottrarvisi bisogna che fino al posto del mastro vada saltando sopra un sol piede: nel qual caso il sotto non può più molestarlo. Se però posa entrambi i piedi, ricomincia ad esser picchiato.

A un richiamo del mastro, chi non s'è ritirato ancora, si ritira anche a rischio di ricever de' colpi dal sotto, che sta in parata a tagliare i passi de' giocatori.

Si ravvicini a' nn. 79 e 80, *A li zoppi*, *A zu Annia.*

## 158. **A la Scarpazza.**

Si fa in tre: tutti seduti in giro per terra, coccoloni, facendo con le gambe un ponte. Il mastro picchia a vicenda ora l' uno ora l' altro de' compagni dando loro delle manate o de' manrovesci.

I compagni hanno ciascuno una scarpa o pianella in mano, con la quale dovranno alla lor volta picchiare il mastro nel momento che egli batte; se uno lo colpisce nella mano, e non altrove, ne prende il posto.

È un giuoco di molta destrezza ed attenzione, molto simile a quest'altro.

## 159. **A la Tappina.**

Chiamasi *A passa passa lu quasareddru* in Mazzara; *A la scarpa passa* in Avola; *A la tappina* in Cianciana; *A mataciuni* in Palermo ecc. Molti fanciulli si siedono in circolo per terra con le gambe ad arco e le mani unite sotto le gambe. Chi è stato condannato dalla sorte a stare nel mezzo, girandosi intorno si sente fioccare de' colpi alle gambe o al dorso con una scarpa, o pianella, o zimbello che essi fanno scorrere sotto le gambe dicendosi mano mano che la ricevano: *La scarpa passa!* o *Passa lu quasareddru!* Questa tempesta inevitabile dura un bel tratto a danno del mal capitato che invano cerca di afferrare o la pianella o lo zimbello, perchè i giocatori dato il colpo ritirano subito e fanno sparir sotto le gambe l'oggetto.

Quando gli riesce d'afferrarlo però, l' « appozzato » picchia alla sua volta il disaccorto, e gli fa prendere il suo posto.

Nel *Mataciuni* di Palermo si fa uso d'uno zimbello, e chi primo lo prende in mano e primo apre il giuoco chiede a chi sta in mezzo: *D' unni nesci lu suli?* e mentre quello lo indica, gli appioppa una *mataciunata*, cioè un colpo di zimbello, facendo subito scorrer di nascosto in altre mani il fazzoletto.

VARIANTI E RISCONTRI

In Milano si dice *Giugà a la ciavatta.*

### 160. A lu Cardiddu.

Il mastro siede in mezzo a due altri giocatori, e tenendo in mano un lungo bastone sul quale fa scorrere con prestezza le mani or su ed or giù, imita nel tempo medesimo il canto del cardellino. Quando gli pare opportuno batte con la mano la coscia or dell'uno or dell' altro dei suoi compagni, i quali devono colpirla o schermirla. Se la colpiscono, sottentrano al posto del mastro; se fallano, avviene che ricevano due battute: una del mastro e una loro.

Il titolo di *Jocu di focu,* che in Calatafimi si dà a questo giuoco, mostra che tempesta di colpi si scarichi a destra e a sinistra del mastro.

VARIANTI E RISCONTRI

La *scarpazza* si gioca anche a Venezia sotto il nome *El calegher* (Bernoni, n. 78).

## 161. A Cotta cotta la vavalucedda.

Molti fanciulli si prendono per le mani e fanno il girotondo.

Attorno ad essi un mastro insegue un altro mastro per raggiungerlo, il quale girando sempre a più non posso va dicendo : *Cotta cotta la vavalucedda*, e procurando di non farsi afferrare; altrimenti, da inseguito deve mutarsi in inseguitore. Se si stanca, però, può farsi sostituire da un altro dei ragazzi del circolo; ma è difficile che riesca alla desiderata sostituzione senza lasciarsi cogliere da chi insegue.

Nel giuoco ciancianese *A darinnilli* , un fanciullo è armato di uno zimbello, col quale insegue i compagni.

Si fa particolarmente in Cianciana.

## 162. A la Gatta e lu surci.

Un bambino o una bambina fa da gatto, uno da topo, gli altri si prendono per le mani e, stando fermi, fanno un circolo , entro il quale si pone il topo e fuori il gatto. Il gatto picchia e fa il seguente dialogo :

*Gatto.* Surciddu, gràpimi ca mi chiovi!
*Sorcio.* Quantu mi mentu li quasetti.
*Gatto.* Surciddu, gràpimi ca mi chiovi!
*Sorcio.* Quantu mi mettu li scarpuzzi.
*Gatto.* Surciddu, gràpimi ca mi chiovi!
*Sorcio.* Quantu mi mettu la cammisa.

E così di seguito fino a tanto che il topo non abbia

con le sue risposte esaurito il vestiario; quando non ha più altri pretesti, finge di aprire, e scappa via; il gatto lo insegue dentro il circolo', il quale comincia a girare vorticosamente; ed il topo ad entrare e ad uscire, ed il gatto ad inseguirlo prestissimamente senza mai interrompere il girotondo. Quando il gatto raggiunge e chiappa il topo, il giuoco finisce e si mutano le parti.

VARIANTI E RISCONTRI

Vedi una variante marchigiana in GIANANDREA, n. 7: *Il gatto e il sorcio;* due veneziane, che hanno una certa analogia, in BERNONI, n. 41: *Le pecorele*, e n. 59: *El gato el sorze.*

## 163. A Figgiau 'a jiatta.

Alquante bimbe, prese a mani, formano un cerchio, ma siccome sollevano le braccia, il cerchio vien foggiato ad archi. Due altre bimbe camminano ad eguale distanza intorno al cerchio, ma dopo camminato un tratto, l'una domanda all'altra:

1ª O cummari, vi figgiau 'a jiatta? [1]
2ª Gnursì, cummari.
1ª Quantu vi nni fici? [2]
2ª Setti.
1ª E a cu' 'i dàstivu?
2ª Una a S. Pietru.
1ª E l' àutra?
2ª A la Batia.

[1] O comare, figliò la vostra gatta?
[2] Quanti gattini vi fece (figliando)?

1ª E l' àutra?
2ª A li Scappuccini.
1ª E l' àutra?

E qui si nominano le persone più abbiette del paese, come i tamburini, i becchini, ecc.

1ª E l' urtima a cu' 'a dastivu?
2ª A mia.
1ª E a mia?
2ª Curnupia.

Qui la comare defraudata s'indiavola, e va ripetendo: *E a mia?* e insegue l' altra comare, la quale grida senza prender fiato: *Curnupia! curnupia!* La comare inseguita entra ed esce dal cerchio per difendersi e per isfuggire alle unghie della comare. Il cerchio si scioglie, e ognuna delle ragazzine prende parte a favore dell'una o dell'altra comare.

Molto comune nel Modicano, del quale il dialogo conserva la parlata.

### 164. **Ad Anghi di purceddri.**

Molti ragazzi si prendono per mano e formano un cerchio; due fanno a pari e caffo, e uno divenuto mastro e l'altro compratore, dicono: *Chi vinniti? — Purceddri — A quantu? — A tantu.* Convenuti sul prezzo, il compratore va a prendere uno de' ragazzi, che intanto fanno il girotondo e si difendono quanto possono sparando dei calci se il compratore vuol chiapparne uno. Quando il porcello è chiappato, questo siede o aiuta il compratore a prenderne altri dopo lo

stesso dialogo per ciascuno di essi. Ridotti a due i porcelli che girano, il compratore li prende da sè senz'altro aiuto. Preso l'ultimo, questo fa da compratore, ed il giuoco ricomincia.

Questa versione è stata raccolta in S. Ninfa e Mazzara.

### 165. Ad Alleluja.

Un certo numero di ragazzi si contano, e chi sorte resta fuori, mentre gli altri si prendono per mano e fanno ruota, e girano rapidamente in modo che nessuno di essi possa venir colto da quello che va sotto; a respingere il quale sparano, quando gli son vicini, de' violenti calci. Chi è afferrato va sotto.

Prima di mettersi in moto, chi va sotto domanda: *Cruda o cotta?* e solo quando il mastro risponde *cotta*, ha il diritto di afferrare chi può.

Una varietà del giuoco è questa:

Molte bambine si danno le mani, e fanno il giro tondo, mentre due stanno nel mezzo senza aver trovato posto, e condannate ad afferrare alcuna la quale le sostituisca nella penitenza. Quando vi riescono (e talvolta è una sola) la spostata va nel mezzo.

VARIANTI E RISCONTRI

In Milano *Giugà a fresch i pomm brugnoeu* o *brojent.*

### 166. Ad Ajutami tu!

Un numero indeterminato di fanciulli, ma più sono e meglio è, si contano; il sorteggiato resta fuori, mentre

essi tutti, prendendosi per mano, fanno un gran circolo e girano in tondo. Quando gli cade in acconcio egli dà ad uno di essi, a sua scelta, una sculacciata, o una manata, o un pugno; questi, che chiameremo *Petru*, si stacca issofatto dal circolo, che si richiude e rigira, e corre al percotitore, picchiandolo come può a manrovesci, a ceffoni, a sculacciate; finchè sopraffatto, egli, il battitore battuto, grida: *Peppi*, (o altro de' giocatori del circolo), *ajutami tu!* E *Peppe*, pronto alla chiamata, lascia il circolo, e va a picchiare il secondo, *Petru*, prima provocato e percosso dall'*appuzzatu*, il quale andando al circolo vi prende parte e fa il girotondo. Peppe picchia di santa ragione Pietro, finchè Pietro stanco, grida, p. e: *Vanni*, *ajutami tu*, e Giovanni lasciando il posto, va a salvare Pietro, (ma ripiglia il circolo), percotendo Peppe. La scena prosegue per un bel tratto a furia di chiamate, di picchiate e di giri, finchè, già stanchi, mettono fine al giuoco.

## 167. A lu Lupu.

Molti ragazzi si contano: uno di essi figura da lupo, gli altri fanno il girotondo belando, [illegible] abbaiando, ragliando secondo che vogliano fingere pecore, maiali, cani, asini; il lupo urla in disparte e quando vede incominciato il giro s'accosta per chiapparne uno dei giocatori. Questi intanto girano più [illegible]mente, tanto rapidamente che è difficile chiapparne uno; e quando il lupo è più vicino, ciascuno tira [illegible]

per tenerlo lontano. Quando egli riesce ad afferrare una gamba, chi è preso va sotto a far da lupo, ed il lupo entra a far la ruota.

VARIANTI E RISCONTRI

Ha qualche lontano riscontro con *Girin, girin, girandola*, e *Gira, gira, rosa*, nn. 38 e 35 del BERNONI.

## 168. A Varda-mugghieri.

Chi va sotto è messo ginocchioni, e fa da *mugghieri*. La *mamma* (capo-giuoco) girandogli intorno, con la stessa rapidità degli altri giocatori, gli difende la testa dai colpi loro, i quali girangli anch'essi d'intorno alternando con la mano il seguente dialogo:

*Giocatori.* Mamma, mamma di Lisabbetta,
Quantu li vinni li to' puddastri?
*Mamma.* Io li vinnu a Calabrò,
Pi la vostra Maistò.
*Giocatori.* Mi nni vaju ô to' giardinu,
E mi pigghiu ôn picculinu,
E mi pigghiu a chiddu
Ch' è — cchiù — pi-cci-riddu! [1]

Nel girare toccano il paziente, e gli appioppano pugni, calci, urtoni. Se la *mamma*, che fa da *varda-mugghieri*, tocca uno di essi, va sotto a far da *mugghieri*, e chi sta sotto passa a capo-giuoco.

Ho raccolto questo giuoco in Messina.

VARIANTI E RISCONTRI

In Pomigliano d' Arco ed Avellino, secondo l' IMBRIANI,

[1] Il verso è proprio diviso e sillabicato così.

« un bambino si accoccola in terra, e gli altri gli girano attorno tenendogli la mano sul capo, poi uno domanda a quegli che sta a terra: *Lupo lupo*, ecc. e quegli risponde: *Mi guardo le mie pollaste* ecc. Poi finita la canzone, colui che interroga si piglia un altro compagno a sua scelta e lo porta via, e poi torna da capo, fino a portarsi tutti. » Il dialogo in Avellino è questo:

— Lupo lupo che fai 'n terra?
— Mmi guardo le mie pollaste.
— Quanto ne vuò' ste doje pollaste?
— Ne voglio ricche e care.
— Ccà, commara, ccà sïa commara
Scinni a bascio a lo mmio giardino
Pigliati chella cchiù piccolina;
Pigliati chella ch' è capo biondo
Li capilli so fila d' oro.
— Vota vota la guardiola.

*Cant. pop. avell.*, p. 79. La variante pomiglianese è nelle *L. Canzonette infantili pom.* dello Stesso, n. XIV. Una variante napoletana de' versi è in MOLINARO DEL CHIARO, p. 42, n. 33.

### 169. A Signa malipatuta.

Si fa tra vari ragazzi, uno de' quali rappresenta la scimmia, la cui deformità gli altri scherniscono gridando con una certa cantilena:

Signa mali patuta,
Morta di fami e ghimmuruta!

La scimmia, di queste beffe adirata, li perseguita, e quando li raggiunge o li incontra nelle sue giravolte, stride, e gittando le mani alla loro faccia fa le viste di graffiarli.

Per questo giuoco i ragazzi scelgono qualche cosa intorno a cui possano girare.

Raccolto in Mazzara.

## 170. **A Martuzza, chi pisti?**

Una bambina s' accoccola in terra facendo vista di pestare e facendo mille smorfie scimiesche, donde il nome di *martuzza*. La compagna che rappresenta da capo fa con lei il seguente dialogo:

*Mastra.* Martuzza, chi pisti?
*Scimia.* Zuccaru e cannedda.
*Mastra.* Mi lu duni tanticchia?
*Scimia.* Tu cci lu dici a lu mè patruni.
*Mastra.* No, ca io 'un cci lu dicu.
*Scimia.* 'Unca, te' ccà.

E la scimmia dà un pizzico di zucchero e cannella; ma, appena ricevutolo, la compagna la canzona dicendole:

*Mastra.* E io cci lu dicu a lu tò patruni *(bis)*;

e in così dire prende a girarle intorno in circolo con le altre. La scimmia s'arrabbia, e cerca ghermirne qualcuna per le vèsti, ma senza però alzarsi da terra, e se vi riesce, lascia di făr da scimmia, ed è da quella sostituita.

Si ravvicini al gruppo dell'*Orvu cimineddu.*

VARIANTI E RISCONTRI

Una forma monferrina del giuoco è in FERRARO, n. 22: *Teresinuzza.*

## 171. Ad Amenta e pitrusinu.

Si fa al tocco, e chi viene bendato, è messo ginocchioni. I giocatori, fanciulli e fanciulle, messi in giro, gli posano le mani chi sulla testa, chi sulle spalle; indi a un tratto si tirano uno o due passi indietro ripetendo precipitosamente a coro:

Amenta, amenta e pitrusinu,
Ognunu si pigghia 'ô sò bamminu;
Amenta amenta cu l'agru-amenta,
Ognunu si pigghia 'a sò jimenta!

L' *appuzzatu* si slancia ad afferrarne uno, e chi è preso lo sostituisce nella penitenza.

## 172. A Nia, nia, nia.

Varie bambine si contano, e colei che è designata dalla sorte va sotto inginocchiandosi. Le compagne raccolgonsi attorno a lei e le posano le mani sul capo. La *mamma*, che per acclamazione o per sorteggio, è capo-giuoco, gira intorno ad esse, e ripete:

Nia, nia, nia,
Tutti cu mia! *(bis)*

Allora tutte corrono ad aggrapparsi l'una all'altra, in guisa però che la prima s' attacchi alle vesti della mamma, la seconda alle vesti della prima, la terza a quelle della seconda, la quarta alla terza e così la quinta alla quarta, la sesta alla quinta ecc. facendo coda. Nello stesso tempo la inginocchiata s' alza per

chiappare quella che non abbia avuto tempo o prontezza d'afferrarsi ad una compagna. Costei va sotto, ed il giuoco ricomincia.

*Nia, nia, nia,* è la voce con la quale si chiamano i tacchini.

Fe' cenno di questo giuoco nel sec. passato M. Pasqualino, *Vocab. sicil.*, III, 296.

Per la prima parte si ravvicini al giuoco n. 135: *A Signura Donn'Anna Maria.*

## 173. A li Cunigghia.

Molti ragazzi, assai più che in altri giuochi, si contano, e la maggior parte fanno da conigli, pochi altri da cani, un solo da cacciatore. I conigli corrono e si intanano, ed i cani fiutando li trovano e danno loro pizzicotti se non vogliano uscire. Quando i conigli sbuno e scappano, i cani abbaiano; il cacciatore con uno schioppo di canna spara, ed il coniglio colpito si sdraia a terra per morto. I cani allora lo pigliano e lo portano in un luogo, dove lo lasciano come morto. Quando la caccia è finita, cioè tutti i conigli morti sono gettati nel medesimo luogo, finisce il giuoco.

Versione di S. Ninfa.

## 174. A lu Raloggiu.

Molti fanciulli prendendosi per le mani formano un largo cerchio che rappresenta il quadrante; e ciascuno di loro rappresenta un'ora del quadrante. Due altri

fanciulli corrono intorno al cerchio, e di tanto in tanto si fermano chiedendo : *Chi ura è?* Allora una di quelle ore fa scoppiettare una sola volta la lingua, producendo un suono secco e spiacevole, e quell'unico scoppietto vuol significare che è l'un' ora. I due si mettono di nuovo a correre, e poi a ridomandare : *Chi ura è?* Un altro fanciullo fa scoppiettare due volte la lingua, e indica con ciò che son le due ore di notte. E poi nuovamente a correre, e nuovamente a domandare, e nuovamente le risposte di tre, o quattro, o cinque scoppietti di lingua, di altri ragazzi. L'ultimo finalmente invece d'indicar l'ora, imita il canto del gallo, e con ciò dà ad intendere che è per sorger l'alba. I due che corrono, al sentire il canto del gallo, entrano nel cerchio e siedono in faccia, in atto di riposarsi. Qui la scena cambia di punto in bianco; i fanciulli cessano di far parte del quadrante, e diventano cacciatori, imitano con la bocca l'esplosione del fucile, stirano le braccia a sparare, chiamano i cani, ne riproducono i latrati, e sparano agli uccelli. Ciò dura per un pezzo, cioè fino a che l'uno di loro, sbagliando il colpo, ferisca il compagno. Allora succede un gran trambusto, e uno dei compagni, sollevando il ferito, si fa a dimandargli: *Fu chistu chi ti firiu?* —*No.*—*Fu chiddu?*— *No; fu chiddu.* I compagni tutti giurano vendetta, e lanciandosi addosso al mal capitato, lo tempestano di calci e di pugni.

### 175. A lu Tempiu.

Due fanno a pari e caffo, e si scelgono un compagno per uno. Uno di quelli resta a guardia del *tem-*

*piu*, che è un cantone, un posto qualunque; un altro insegue gli altri due, i quali cercano di prendere il posto del custode chiamandolo e attirandolo fuori. Il custode finalmente è afferrato e perduto; ma il compagno chiama fuori tutti e due i nemici gridando: *Lu tempiu liberu!* Costoro devono afferrare anche costui; il quale, se non è preso, corre a liberare il compagno già catturato.

Ho visto solo nel Messinese questo simbolico giuoco.

### 176. A S. Micheli.

Vari fanciulli siedono in fila; ed uno in piedi, che figura da S. Michele Arcangelo, ne sta a custodia con un mazzocchio in mano, mentre un altro, che rappresenta il diavolo, fa la ronda a qualche distanza spiando il momento di tirar via alcuno de' seduti. San Michele deve stare accorto a tenerlo sempre lontano col suo mazzocchio; se manca di vigilanza e si lascia sorprendere, cangia posto ed ufficio col diavolo.

Si ravvicini col giuoco *A li Culùra*, n. 139.

Versione raccolta in Avola, come la seguente.

### 177. A lu Cudduruni.

Un fanciullo mette a terra una pietra, che copre di terra rappresentando una focaccia messa a cuocere sotto la cenere (*cudduruni*). Altri quattro fanciulli si mettono a custodirla facendo ufficio di cani. Tutti gli altri si dispongono in cerchio tenendosi per mano.

Il fanciullo che ha già coperto la focaccia, volendo assicurarsi se sia cotta, chiede a quei della ruota se per caso vi sian dei cani, e quelli rispondono negativamente. Entrato però nel circolo, i quattro che stanno a guardia cominciano ad abbaiare, e lo inseguono; ond'egli fugge dando dei calci.

Si ravvicini al *Pani càudu*, n. 189.

### 178. **A Lupu lupu, chi ura è?**

La *mamma*, capo-giuoco, sta seduta; altre otto bambine si piegano e appoggiano l'una sul dosso dell'altra, cominciando dalla prima, che mette il viso tra le gambe della *mamma*. La prima e l' ultima delle giocatrici fanno con cantilena questo dialogo:

*Prima.* Lupu lupu, chi ura è?
*Ultima.* Sett'uri.
*Prima.* No. — Lupu lupu, chi ura è?
*Ultima.* Ott'uri.
*Prima.* No. — Lupu lupu, chi ura è?
*Ultima.* Nov'uri.
*Prima.* No. — Lupu lupu, chi ura è?

Arrivata alle 12 ore, dice la

*Ultima.* Mezzannotti!

Allora tutte sorgono in piedi, perchè è l'ora che viene il lupo, e scappano via chi di qua chi di là per non esser prese da esso.

Ho visto e raccolto in Messina e Taormina questo giuoco, che trova riscontro nella prima parte del seguente.

## 179. A Lu Cani e lu Lupu.

Molti ragazzi fanno cerchio tenendosi per mano e figurando da pecore, eccetto uno che fa da padrone. Altri due ragazzi stanno entro il cerchio per terra, più lontani tra loro che sia possibile, l' uno da cane e l'altro da lupo. Questo sta rannicchiato, silenzioso, guardingo; l'altro batte due ciottoli in segno della sua vigilanza. Di quando in quando il padrone gli domanda, e quello gli dice che ora è, e per comando del padrone esce fuori a spiare se si senta il lupo. Rientra nell' ovile, avvisa il padrone che non v' è timore del lupo e torna a battere i ciottoli, finchè tra le medesime domande e le medesime risposte del cane, fattasi l'ora tarda fingono tutti di addormentarsi. Profittando il lupo della quiete che è nella mandra, porta via qualche pecora. Poco dopo svegliasi il cane, conta le pecore, ed accorgendosi della rapina abbaia. Il padrone domanda che cosa sia, ed il cane l'avverte che manca una o due pecore. È garrito dal padrone; torna a battere i ciottoli, e dopo di avere nuovamente abbaiato a segno di vigilanza, non c' essendo sentore alcuno del lupo si riaddormenta. Ma il lupo ritorna e, non visto, porta via altre pecore. Così continua il giuoco tra il lupo che porta via le pecore, il cane che prima vigila e poi prende sonno e il padrone che lo garrisce; finchè rimaste le due sole pecore che egli tiene per mano a destra e a sinistra, per comando di lui il cane insegue il lupo e lo ghermisce;e qui dàlli dàlli

al lupo. Se non che nel parapiglia ne toccano anche al cane, al padrone, alle pecore ed a chiunque non abbia buone gambe.

Giuoco raccolto in Mazzara.

VARIANTI E RISCONTRI

Simile è *Le Pecorele*, n. 41 Bernoni; e la illustrazione d'un canto di Como, a p. 679, n. 4 del Bolza.

## 180. A li Puddicini.

Non vi è meno di otto giocatrici, tutte appoggiate al muro a far da pulcini, e due mastre: una che li guarda, una che fa da gatto. La guardiana dice:

Pala palidda, signura Cummari,
Li puddicini vogghiu jiri a cuntari:
Unu, dui e tri.

E in Cianciana:

Vogliu ùrdiri,
E vogliu 'ncannari,
Li puddicini
Vogl' jiri a cuntari.

E conta i pulcini, ma ne trova uno di meno, perchè il gatto è venuto a rubarlo. Esce e ne va in cerca; non lo trova; tornando, riconta e ne trova meno un altro, e così uno per volta, cercati sempre, spariscon tutti. Nel meglio i pulcini sfuggiti al gatto ritornano uno dopo l' altro zoppicando, e si rimettono in linea. Il gatto ricomincia il giuoco.

Con lo stesso titolo lo fanno le bambine modicane.

Una che fa da madre esce per andare a messa e lascia la chioccia e i pulcini in custodia della figlioletta; passa il monaco, e ad uno ad uno porta via i pulcini; la madre ritorna da messa e, non trovando i pulcini, picchia la figliuola, si graffia il viso, e si mette a ricercare i pulcini, i quali, nascosti in questa o in quella parte, son finalmente ritrovati e ricuperati da lei.

VARIANTI E RISCONTRI

Corrisponde a questo gruppo di giuochi il veneziano *I piteri*, vasi da fiori, in cui un fanciullo fa da negoziante di *piteri*, cinque o sei altri da *piteri*, ed uno da compratore. Tra il negoziante ed il compratore si stabilisce il prezzo de' *piteri*, e si fa il negozio; il compratore, dovendo andare a messa, affida al negoziante i *piteri* comprati, il quale li porta via e fugge. Torna il compratore, e visto il brutto giuoco, corre in cerca del ladro, lo trova, lo picchia di santa ragione, e riprende i suoi *piteri* (Bernoni, n. 57).

## 181. A li Corvi.

Fra una trentina di maschietti che prendon parte a questo giuoco, due son mastri, e facendo per quattordici volte a pari e caffo, scelgono ciascuno i propri compagni. Il mastro poi che vince al quindicesimo tocco va via coi suoi; l' altro che coi rimasti va sotto, ne designa sette a far da alberi, sette altri a far da corvi. Gli alberi messi tutti in fila a un passo l'uno dall' altro stanno ritti ed immobili; i corvi saltellando verso gli alberi fingono di posarvisi, imitando il crocidare de' corvi. Girano attorno agli alberi, ma questi, per vento che a quando a quando spira, stor-

miscono; e lo fanno scotendosi tutti braccia e testa. I corvi ne hanno paura; gridano *cro ! cro ! crò !* e si allontanano; tornano saltellando; rifuggono per nuovo rumore; finchè visti appressare i quindici viandanti, tutti muniti di creta, zolla, frutte inutili o altro, la danno a gambe per non esser colpiti da loro.

## 182. **A Ciciruni.**

Uno, il mastro, fa da *padrone*, uno da *vento,* dieci, quindici o più altri giocatori da uccelli detti *ciciruni*, cioè da strillozzi (*Emberizza miliaria* di Linneo).

Il padrone ha un campo seminato, e, com' è uso, per non farvi accostare uccelli che possano danneggiarlo, colloca il *vento*, che è una delle solite girandole piantate sur un'asta in mezzo al campo [1]. Il fanciullo che fa da vento sta fermo. Allontanasi il padrone, ed ecco uno stormo di « ciciruna » sparpagliarsi pel seminato e far le viste di beccarlo. Il fanciullo che annunzia il vento fa la ruota, e ne avverte il padrone, il quale correndo sul posto apostrofa gli uccelli così:

Vola vola, ciciruni:
T' ha' manciatu 'u mè lavuri;
Tò patri è puvireddu,
Nni siminò menzu munneddu!

[1] Veramente questa girandola per iscacciar via gli uccelli quando vanno a danneggiare i seminati, si chiama *stracqua-pàssari* (disperdi-passere); ma questo giuoco da me veduto in varie campagne della Conca d'oro e particolarmente in quel di Monreale, è chiamato proprio *ventu*.

E dato di piglio a ciò che prima gli venga per le mani tira addosso agli uccelli, i quali fuggono e si disperdono.

## 183. A li Ficu.

Una mano di fanciulle stanno in fila con le guance enfiate, e ciascuna di quelle guance rappresenta un fico maturo. Una bimba è distesa a terra in atto di dormire, ed è la guardiana dei fichi. Un'altra, che vuol rubarli, si aggira di qua e di là; finchè venutole il destro, li raccoglie, cioè dà pizzichi a quelle guance rigonfie, in modo che si disgonfino. Ed ecco che si risveglia il custode, e accorgendosi che i fichi furono raccolti tutti quanti, si dà a chiamare i cani; e i cani sono le stesse bimbe, che poco fa rappresentavano gli alberi de' fichi. Qui succedono urla e latrati e corse turbinose per inseguire la ladra. La custode va gridando:

— T' hannu a 'mpenniri stasira,
A lu lustru ri cannila.

E la ladra risponde, mentre fugge:

— A *(â)* tò casa cc'è un cuornu,
E ci pisciu notti e giornu.

Finalmente succede il solito accapigliarsi, ed il giuoco si ricomincia. Cfr. il giuoco 123.

Ecco come si fa in Avola lo stesso giuoco, detto *A li ficuzzi:*

Molti ragazzi si mettono in cerchio tranne uno che fa da padre o da madre ed un altro che fa da figlio o da figlia secondo che il giuoco si faccia tra fanciulli

o fanciulle. Il figlio dice al padre: *Vulìti chi mi cògghiu dui ficuzzi?* Il padre risponde: *Va cògghiti chiddi chi su' caduti, ma nun tuccari chiddi di li pedi* [1]. I fanciulli del cerchio gonfiano la bocca, e il figlio entrato in mezzo a loro, e stringendo con le dita le guance di ciascuno, le fa sgonfiare. Intanto accorre il padre e scorgendo che tutti han le guance sgonfiate, sgrida il figlio di essersi raccolti *li ficuzzi di li pedi*, e lo insegue, e quello va cercando un rifugio in mezzo agli altri.

VARIANTI E RISCONTRI

Cfr. la *Pescia* abruzzese, pag. 106 del De Nino, v. II.

Lo stesso fondo ha il seguente giuoco toscano tuttora inedito di Pratovecchio nel Casentino:

L' Ova.

I bambini si mettono a sedere e si contano. Il capo-gioco, che finge una mamma, dice: « Mettiamo sono 12 ova, tiratene su uno, ne rimane 11. Io vado alla messa. »

I bambini fanno:

Dolì, dolì, dolì!

La mamma torna, e non trova più 11 ova, ma meno;

— Chi l' ha mangiato l' ova?
— Sentite, mamma, l' è venuto il fornaio, lui ci ha
(dato la torta, e noi si è date l' ova.
— La torta dov' ell' è?
— Si è messa nell' armadino.

La mamma va a vedere. I bambini si rizzano beffandolo a coro:

[1] Cioè: Va' pure a raccogliere i fichi caduti per terra, ma non toccare quelli che son tuttavia appesi agli alberi.

— L' ho mangiata tutta io!
L' ho mangiata tutta io!

La mamma corre dietro per chiapparli, e lì si fa il chiasso.

Nel *Beca ua* veneziano i giocatori sono pari, p. e., otto: sei si dispongono in cerchio, un altro si colloca circa nove o dieci passi distante, facendo una specie di ronda; l'ultimo entra come furtivamente in mezzo al circolo. Questo circolo, sempre fermo, raffigura un filare di viti; il ragazzo che sta fuori, il guardiano dell'uva; l'ultimo si dà a coglierne e mangiarne, dicendo ad ogni grano: *Beco ua.* Il guardiano, che se ne avvede, gli chiede: — *Parcossa bechistu quel' ua?* e quegli ponendosi in guardia: — *Parchè l'è massa bona.* Il guardiano, non soddisfatto, avvicinasi al circolo e soggiunge:

E se tolesse un baston, e te coresse adrio?

E l' altro:

Ghe ne toria suzo un grapo
E me n'andaria con Dio.

E alle parole accompagnando i fatti fa mostra di spiccarne un grappo, e fugge via dal circolo. Inseguito dal guardiano, se è raggiunto, si scambiano fra loro le parti; se no, ognuno rimane al suo posto. BERNONI, n. 50. Cfr. pure il n. 56: *I brazzi de tela.*

## 184. A lu Lupu minàru.

Due ragazzi si nascondono in luoghi dove son frasche, paglia ed altro, e si mettono con le spalle e la testa fuori in modo da potervisi sedere. Altri due, distratti, camminano qua e là, finchè si avvicinano ai primi due, sopra i quali si siedono: questi mandano un forte grido, quelli fuggono; ma poi ricominciando

si riaccostano, e si tornano a sedere. In questo, uno dei seduti fa osservare al compagno un fungo : è lo orecchio d' uno de' rimpiattati ; un altro ne vede al lato opposto il compagno. Allora: *Chi su' belli sti fungi !* dicono; *cugliemmuli;* e si decidono a raccoglierli. Tirano ; i due saltan fuori , e si slanciano addosso a loro e gl'inseguono per chiapparli.

Versione di Cianciana.

Un giuoco simile è questo di Modica:

### 185. A la Zafarana.

Una brigatella di fanciulline vanno a raccoglier zafferano nella montagna. Colte improvvisamente dalla pioggia, corrono a ricoverarsi sotto un albero ; ma ahimè! lì sotto c'è il lupo rimpiattato, il quale si dà ad inseguirle per afferrarne qualcuna.

### 186. Ad Arrassu, arrassu di la Luna.

Corrottamente : *All'àscia, l' àscia luna ;* in Licata *All' ossu, all'ossu di la luna ;* in Noto *A cu' jetta e ghietta;* altrove *Lu jocu di la petra.*

Il capo-giuoco prende un sasso, o un limone, o una arancia, o una mela, od altro, e mostratolo ai compagni la lancia ad una certa distanza dove però non sia chiarore di luna, e canta ad alta voce :

Arrassu, arrassu di la luna!
A cu' l'ascia si 'ncuruna;
Si 'ncuruna pi lu gaddu:
A cu' l'ascia va a cavaddu!

Tosto i giocatori corrono in cerca dell' oggetto lanciato, e chi riesce a trovarlo (e per lo più è il capo, come colui che sa la direzione datagli), subito salta sopra uno de' compagni, che a lui pare più forte, o che gli torna più comodo, e gli si mette a cavalluccio. Costui è obbligato a portarlo sino al tocco, dove si avviano pure gli altri giocatori per ricominciar la partita.

Si fa di sera, per lo più di estate o di autunno.

Varietà del giuoco è il seguente:

### 187. **All' Ossu.**

La *mamma*, ossia il capo-giuoco, va a nascondere in un buco, sotto un sasso, dietro un uscio, in un luogo riposto qualunque un nocciuolo, al buio; ed invita i compagni ad andarlo a trovare. Chi prima lo scova, chiappa il più vicino de' compagni e si fa portare a cavalluccio fino al tocco.

L'ho visto in Messina.

VARIANTI E RISCONTRI

Lo stesso giuoco è detto *La picareta* in Venezia (BERNONI, n. 75).

### 188. **Ad Ammucciàtivi li testi.**

In Messina *A zicca*, in Cianciana *A passulidda canaglia!*

Vari ragazzi si contano, e quando ne son sortiti una buona metà, questi si tirano in disparte col mastro e

stabiliscono il posto nel quale devono andarsi a nascondere. Partiti che sono, il mastro prende per la stessa via seguito da' rimasti, e gridando ad alta voce e con cantilena:

E ammucciativi li testi!... Siti boni ccà? [1]

ed essi rispondono:

Gnirnò!

Domanda e risposta che si ripete molte volte, e sempre accentuatamente da parte del mastro, e con trepidazione da parte dei compagni ad ogni sbocco di via, ad ogni chiassuolo, ad ogni nascondiglio che si presenti. — *E ccà?* — *Gnursì!* — *E ccà?* — *Gnirnò!* — *E ccà?* — *Gnursì!* — *E cc'è paura ca su' ccà?* — *Gnir...nò!?* Ricomincia la gridata: — *E ammucciativi li testi! Siti* (o *Semu*) *boni ccà?* — *Gnirnò...* (Cfr. *A latri e sbirri*, n. 192).

In Cianciana tra il capo che va innanzi ed i giocatori che vengon dietro si fa sempre questo dialogo: D. *Chi va' circannu?* R. *La 'guglia e lu jitali.*

Nel meglio, là dov' essi meno sel pensano, od anche là dove sospettano un pericolo, ecco sbucar subito fuori i rimpiattati, e avventarsi a' compagni che seguono il mastro, in quella che egli si precipita a gridare per avvertirli che la diano a gambe e non si lascino afferrare:

E passulidda cani! [2]

[1] E nascondetevi le teste. State bene qui?

[2] Forse guasto da *E passa di ddà, cani!* e va via di là, cane.

Quelli fuggono a rotta di collo; gli altri li inseguono; e chi viene raggiunto e ghermito, è obbligato a prendere a cavalluccio il vincitore, e portarlo al punto di partenza detto *chiesa*, toccando il quale si diventa immuni. Il mastro solamente gode l'impunità.

Questo giuoco è molto simile al seguente.

VARIANTI E RISCONTRI

Nelle Marche è lo stesso: *A fuori a fuori!* GIANANDREA, n. 24.

### 189. A Pani càudu.

Otto fanciulli si contano e, secondo la sorte, quattro restano *appuzzati*, quattro no. Acceso un gran fuoco (*vampa*), i quattro *appuzzati* vi si mettono attorno; gli altri si allontanano e vanno a nascondersi. I primi buttano sul fuoco un sasso per uno, che rappresenta il pane da mettersi in forno, e gridano : *Pani càudu!* Allora i rimpiattati sbucan fuori correndo verso il finto forno ; ma i fornai la danno a gambe , per non farsi cogliere da essi. Chi è colto dee portare a cavalluccio sino al forno il compagno che l'ha chiappato al grido *l'Aceddu ti lassa!*

Vedi *A cudduruni*, n. 177.

Un giuoco simile è questo col titolo :

### 190. A Tiri.

Due mastri fanno a pari e caffo quattro volte di seguito per la scelta de' compagni , ed una volta per istabilire chi debba andar sotto e chi no. I *sutta* vanno

a rimpiattarsi; gli altri cinque rimangono un poco fermi; e quando si muovono per andare in direzione dei rimpiattati, il mastro viene di tempo in tempo gridando: *Tirì!* per farsi sentire da quelli. Tutti camminano cauti e trepidanti per timore d' un' imboscata degli avversarî. Quand'ecco questi sbucar fuori e inseguirli per impadronirsene. I *sutta* fuggono a rotta di collo, perchè se un di loro è preso, tutti cinque devono ricondurre alla meta a cavalluccio i cinque inseguitori.

## 191. **A li Malati.**

A giocarlo non possono esser meno di sette; il medico, quattro infermi e due birri. L' uno dei malati è cieco, il secondo è sordo, il terzo è sciancato, il quarto ha la gobba; e bisogna vedere l'arte, mediante la quale quei fanciulli s'ingegnano rappresentare alla meglio le malattie rispettive. Difatti il cieco si benda gli occhi con un fazzoletto, e tiene la tèsta elevata, il sordo ha gli orecchi pieni di stoppa, e guarda incessantemente or questo, or quell'altro; lo sciancato tiene curva una gamba, e si appoggia ad una forcella, e il gobbo si mette dietro le spalle un cuscino o un fardello qualsiasi. Il medico, che è seduto in disparte, chiama con la mano i birri, e dice:

Vativinni n' ô cicu-natu,
E purtàticci chista ccà [1].

I birri si appressano al cieco, e declamano con una specie di cantilena la seguente strofetta:

[1] Andatevene dal cieco-nato, e portategli questa (*medicina*) qua.

E lu mièricu caca-rinari
Sta picata ti manna ccà:
E ne ll' uocci ti l' âmu a stricari,
L'âmu a stricari ri ccà e di ddà [1].

E gli tolgon la benda, e con le mani, appositamente insudiciate di fumo di pentola, gli disegnano il viso in modo grottesco. Se il cieco s' indiavoli, e se gli altri crepin dalle risa, è inutile il dirlo. Ristabilita la quiete, il cieco, che ha riacquistata la vista, si unisce ai birri, e vanno insieme dal medico, il quale, al solito, dice:

Vativinni n' ô sciancatu,
E purtàticci chista ccà.

Birri e cieco non se lo fan dire due volte; però si recano dallo sciancato, e gli declamano nasalmente:

E lu mièricu caca-rinari
Chista corda ti manna ccà:
L' anca zoppa ti l' âmu a stirari,
L' âmu a stirari ri ccà e di ddà [2].

E gli tiran difatti maladettamente la gamba in mezzo agli urli ed ai fischi. Lo zoppo, che di già è risanato. si unisce agli altri, e di conserva si recan dal medico, il quale, al solito, dice loro:

Vativinni ni lu surdu,
E purtàticci chista ccà.

[1] E il medico caca-danari ti manda questo cerotto; e te l'abbiamo a strofinare sugli occhi, e l'abbiamo a strofinare di qua e d' là (cioè, per tutto).

[2] Quest'ultimo verso significa: Te l'abbiamo a stirare in tutti i versi.

Questa volta i birri e gli altri due, dovendo parlare ad un sordo, declamano con istrilli acutissimi:

> E lu mièricu caca-rinari
> Stu cannuòlu ti manna ccà:
> E l'auricci ti l'âmu a ssciussciari,
> L'âmu a ssciussciari ri ccà e di ddà [1].

E soffian difatti nelle orecchie del paziente con cannelli, con manticetti, con quel di meglio o di peggio che posson trovare. E qui i soliti gridi e i soliti pugni. Il sordo è guarito, e si unisce al resto della compagnia. Si recan dal medico, e il medico dice loro:

> Vativinni n' ô jimmirutu,
> E purtàticci chista ccà.

Si recan dal gobbo, e declamano al solito:

> E lu mièricu caca-rinari
> Stu sirràculu ti manna ccà:
> E lu jimmu ti l' âmu a sirrari [2],
> L' âmu a sirrari ri ccà e di ddà.

E gli segan la gobba con un bastone, regalandolo anche di qualche pugno e di qualche pizzicotto. Il gobbo, essendo guarito, si unisce ai tre altri infermi, e fra loro gridano a coro di voler pagare il medico cacadanari; ma la paga consiste nell'inseguire e dar calci e pugni a lui ed ai birri. Se sono afferrati, prima di

[1] E il medico caca-danari ti manda questo cannello qui: e t'abbiamo a soffiar le orecchie, e l'abbiamo a soffiar di qua e di là.

[2] Ti manda qui questa sega a mano (in Tosc. saracco, gattuccio) t'abbiamo a segare la gobba *(jimmu)*.

toccar luogo salvo, son costretti a far da malati. Chi non afferra, o non è afferrato, seguita a rappresentare il personaggio che rappresentava.

Questo giuoco è stato raccolto in Chiaramonte.

### 192. A Latri e Sbirri.

In Catania *Acchiappa acchiappa;* in Menfi *A li latri e li cumpagni.*

La forma più comune del giuoco è questa:

I giocatori si sorteggiano e si dividono in due squadre: una di ladri, un'altra di birri. I ladri, essendo di sera, vanno a nascondersi di qua e di là; i birri si mettono in cerca di loro per catturarli. Vedendosi scoperti, i ladri si danno a precipitosa fuga, e i birri dietro. Se vengono raggiunti, alla *sbarra* ricevono dei colpi di zimbello; se toccano la *sbarra* senz' esser presi, diventano birri essi, e i birri ladri, e così ricomincia il giuoco. Il mastro è asilo sicuro; e chi lo tocca prima che vi giungano i birri è salvo; altrimenti è legato e condannato ad avere stirate le braccia, ad esser battuto o ad altrettali pene.

In Borgetto, nel mettersi in via per la ricerca dei ladri, il capo-giuoco, che in quel momento fa da caporale dei birri, domanda ad alta voce: *E ccà?* (quasi voglia sapere se siano là vicino i ladri appiattati) e gli altri rispondono, una volta: *gnursi*, e una volta: *gnirnò*, fino al punto che dovendosi pigliar la corsa ed inseguire i ladri, il capo grida: *Ad iddi! Ad iddi!* Questa circostanza ricorre anche nel giuoco *Ad ammucciàtivi li testi*, n. 128.

In Avola i ladri si asilano ad uno ad uno in varie cantonate, e si vanno scambiando di tratto in tratto i posti, mentre gli altri si affaticano a sorprenderli per via prima che tocchino l'asilo. Chi ha l'imprevidenza di lasciarsi cogliere, diviene birro, ed il vincitore lo sostituisce nell'asilo.

In Calatafimi dopo che il ladro è lasciato libero, torna a fuggire e ad essere perseguitato dal birro.

Il nostro giuoco accenna agli antichi asili nelle chiese e nelle case de' feudatari; difatti in Marsala, Chiaramonte, Casteltermini, Noto, il muro o il capo-giuoco che gode del privilegio d'immunità è detto *chiesa*.

Vedi *A Toccamuru*, n. 144.

VARIANTI E RISCONTRI

Cfr. col giuoco parmigiano *Ai sbirri e ai lader*, analogo molto all'altro detto *A la stria*, dove son voci di uso: *mama*, bomba; *morto*, tregua, ovvero, sei vinto; *stria* birro; *vivo*, all'armi. Cfr. pure con *Carabiniè e ladar* di Ferrara; con *A la strea* di Brescia; con *A chiò deschiò* di Padova (PATRIARCHI), con *I sbiri e i lader* (BERNONI, n. 72) e *A chiò* di Venezia (BOERIO); con *I ladri* del Monferrato, (FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. 19) In Toscana l'asilo è detto *bomba*, in Venezia *mea*.

Dell'antichità del giuoco fa testimonianza Libanio, *Orat.*27. I Latini l'aveano col titolo *Hostis et Miles*, oppure *Ludus latrunculorum*.

## 193. A li Latri e lu Judici.

Un gruppo di fanciulli fa da ladri, un altro da birri; un solo fa da giudice, ufficio al quale nessuno è in-

clinato; e viene stabilito per sorte. Per lo più la sorte si fa cadere sopra il più sciocco de' giocatori.

I ladri vanno ad appiattarsi; i birri si mettono a cercarli, e gl' inseguono a colpi di zimbello o di legno. La fuga e l'inseguimento durano un bel tratto; da ultimo si viene a zuffa; la quale qualche volta è per tutt'altro che per giuoco. Finalmente cedono i ladri: e due di essi vengono presi e menati alla presenza del giudice; col quale fanno il seguente dialogo. Un ladro: — *Arrubbamu dui culonni; io li vogghiu tutti dui io.* Un altro ladro:—*No, attoccanu a mia.* Il Giudice:—*Allura siti cunnannati tutti dui; ma di li culonni vi nn' attocca una l'unu* [1].

E lì per lì, i due ladri afferrano una gamba per uno del giudice, e se lo trascinan dietro. Il giuoco finisce fra le risa degli astanti.

## 194. A li Latri.

La schiera dei fanciulli che fa da ladri fugge alla campagna; la Forza pubblica, cioè capitano, caporali, soldati e trombetta vanno a cercarli. Il trombetta suona con un bocciuolo di canna. Allorchè uno ne è preso, viene condotto innanzi alla Corte. I giudici lo interrogano, e lo rimbrottano de' furti commessi; il ladro nega; allora il Presidente ordina che gli siano date *li stritturi* (le strette, la tortura); e i birri gli conficcano tre sassolini tra le ultime quattro dita, e gli strin-

[1] Una specie di giudizio di Salomone.

gono fortemente la mano. Il ladro tace o rivela secondo la forza che ha nel subire *li strittura*, che non di rado lo fanno piangere [1].

Il giuoco corre in vari comuni, e particolarmente in Casteltermini.

Sembra contemporanea la seguente variante del giuoco, la quale però è antica, ed ha preso nomi e carattere moderno.

VARIANTI E RISCONTRI

Vedi *Alì Cip-Alala* di Bergamo e Brescia (ROSA, 2ª ediz. pp. 171-172, 3ª ediz., p. 275).

## 195. **A li Briganti.**

Un ragazzo fa da giudice e si tura gli occhi con le mani, alle quali va ciascuno degli altri a battere con le nocche delle dita dicendo:— *Tuppi tuppi !— Cu'è ?* risponde il giudice; e quando chi batte manifesta il suo nome, il giudice gli dice : *E tu si' briganti !* ovvero: *E tu si' carrubbineri.* Così divisi i ragazzi in due schiere eguali, l'una di briganti, l'altra di carabinieri secondo la risposta del giudice, e stabilito lo spazio entro il quale i briganti debbono aggirarsi, questi corrono e sono inseguiti da' carabinieri, che vanno a coppia, e mettendo le manette al ladro che raggiungono, lo menano al Giudicato, ed ivi lasciatolo o sotto la custodia di due guardie, o legato in modo che non possa scap-

[1] La prova dolorosissima delle *stritturi* è un altro passatempo isolato de' monelli siciliani, i quali non rifiutano di servirsene per fare strillare i loro compagni. Veggasi *Li stiddi di menziornu.*

pare, vanno in traccia d'altri. Quando tutti son presi, deve ciascuno scoprirsi il capo non ostante che abbia i pollici legati, ed inginocchiarsi dinanzi al giudice. Questi lo interroga, ed il ladro confessa; è convinto reo e condannato ad una pena, a quella cioè de' ceppi, del carcere, dei lavori forzati, della croce ecc. Quando uno è condannato a' ceppi, due ne afferrano le man con la sinistra, mentre gli mettono la destra al collo e stringono dall'una e dall'altra parte. Chi è condannato a' lavori forzati, trascina un sasso più o meno grande legato al piede. Chi è condannato al carcere, rimane legato in un punto. Chi va in croce, sta fermo con le braccia distese. Queste pene durano quanto piace al giudice.

Raccolto in S. Ninfa.

## 196. A lu Judici.

Uno che fa da giudice siede dinanzi ad un tinello, banco della Giustizia, avanti al quale si stende, come una specie di tappeto, un *zimmili*. Ai manichi di questo si lega una fune, la cui estremità svolgesi verso la parte più buia della stanza. La fune è coperta da altri *zimmili* per un buon tratto. Mentre si fanno questi apparecchi, tutti i giocatori che piglian parte al passatempo, si tengono in una stanza chiusa, in modo che non possano vedere. Terminati gli apparecchi, un villano che figura da birro fa venire uno di quelli che stanno chiusi, lo mena dinanzi al giudice a discolparsi di alcune imputazioni, e richiude la porta.

Il giudice con quella burlesca severità che si può assumere in simigliante occasione lo fa collocare nel centro del tappeto, lo avverte a star con rispetto dinanzi alla Giustizia [1], ed a tal uopo gli fa tenere le mani giunte in basso, e finalmente gli ordina di dir le sue ragioni; delle quali resta mal soddisfatto, e gli fa una buona lavata di capo, lo minaccia di punirlo severamente, ove non confessi la verità, e comanda al birro che lo riconduca in prigione. Non appena è dato quest'ordine, che due de' più robusti giocatori prendono in mano la fune e tirano ad un tratto l'insidioso tappeto, in modo che il povero accusato, quando meno se lo aspetta, si sente mancare il terreno sotto i piedi, e fa un capitombolo.

La medesima sorte è riserbata a tutti gli altri ragazzi, eccetto alcuni, che conoscendo il giuoco si guardano dalla insidia tenendo un piede fuori del tappeto e l'altro un pochino sospeso.

È questo un giuoco villereccio, che si fa di sera, ed è usitatissimo nel tempo della vendemmia, della raccolta delle ulive o della estrazione dell'olio. Lo fanno per lo più gli adulti; e sta bene in questo gruppo.

Raccolto in Mazzara.

## 197. A lu Judici e lu Latru.

Uno fa da giudice e siede con gran sussiego; un altro gli viene presentato come reo di furto. Il giu-

[1] Si ricordino i versi del canto popolare (SALOMONE, *Canti pop. sic.*, n. 569):

> Quannu cu la Giustizia si parra,
> Cu li manu lïati e l'occhi 'n terra.

dice gli fa una forte intemerata ; e quello dimesso rassegnato mostra di riconoscere il suo delitto e la ragionevolezza del rimbrotto; nell'andar via si toglie il berretto; ma ad arte, perchè, essendo questo ripieno di cenere, il reo la riversa sul viso e sugli occhi del giudice. E i fanciulli a fargli le più grasse risate.

Nel *Jocu di lu malatu* di Cianciana uno dei giocatori si sdraia per terra malato; ed ecco il notaio, che viene rappresentato dal più ingenuo dei fanciulli; e l'ammalato, che detta il suo testamento largheggiando di legati che non possiede, con ciascuno degli astanti; i quali, grati di tanta generosità, ringraziano il notaio: *Tanti grazii, signuri Nutaru!* scoprendosi il capo e riversando sul viso del funzionante notaio tutta la crusca onde si erano riempiti i berretti, e dandogli la baia.

### 198. A lu Casteddu.

Molti ragazzi si raccolgono a piè d'un rialzo o di un grosso mucchio di terra o di pietre, e uno di essi, scelto o no, ne guadagna l'altezza, che per tutti rappresenta un castello. I compagni non mirano ad altro se non a spostarlo, e per questo tutti insieme o alla spicciolata, da vari lati s'arrampicano, saltano, quale afferrando, quale tirando, quale spingendo indietro il capo-giuoco. Il padrone del castello si moltiplica per respingere e mandar giù ruzzoloni gli assalitori; e nel volgersi a destra, a sinistra, indietro, in avanti, ripete incessantemente, di qua: *Acchiana nni lu mè*

*palazzu!* di là: *Scinni di lu mè palazzu!* eccitando a montare colui che subito ricaccia indietro. Chi riesce a vincerlo ne prende il posto, ragione di nuovi e più audaci assalti de' giocatori.

È un giuoco di forza, agilità e destrezza.

In Borgetto si contano molti fanciulli, e si dividono in due schiere secondo i numeri pari o dispari che loro toccano nel conto. Armati di gettoni verdi di sambuco, e guidati per ciascuna schiera da' lori capi, si mettono gli uni alla difesa d'un rialzo o d'una collina, gli altri all' assalto di questa da tutti i lati. I colpi piovono da entrambe le parti, e chi primo riesce a guadagnare l' altura e piantarvi il suo gettone (*bannèra*), ottiene la vittoria di tutta la sua parte, che tosto occupa il castello, pronta a difenderlo dai nuovi assalitori, che sono i vinti.

Nei patti del giuoco talora si cerca di moltiplicare le difficoltà dell'impresa scegliendo castelli più o meno inaccessibili per difficoltà naturali o artificiali (stagni, macchie, macigni, ruderi, muri ecc.).

VARIANTI E RISCONTRI

Nel Monferrato i fanciulli giocano a *La torre* (FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. XVII); presso i Latini *Turricula*, *Turris mobilis* o *ambulatoria* de' Romani.

Il Ferraro vede in questo giuoco una memoria della plebe sorta a forza e a libertà; che cerca di abbattere le torri de' feudatarî e raderle al suolo come a Firenze. Mah... !

Altro giuoco molto simile è in Venezia col titolo *La Fortezza*, n. 96 del BERNONI.

## 199. A li Palazzi.

Tra diciotto o venti fanciulli, quanti ce ne vogliono per far questo giuoco, i due più valenti ed autorevoli *àrmanu jocu*, e tante volte fanno a pari e caffo quanto basta per la scelta de' compagni, (*fàrisi li cumpagni*). Scelta la gente delle due parti, i due capi tirano l'ultima sorte per istabilire chi debba formare il *palazzu di supra*, e chi il *palazzu di sutta*, cioè chi debba avere il vantaggio di andar sopra, e chi lo svantaggio di andar sotto.

Le due parti si schierano l'una di fronte all'altra, distanti tra loro pochi passi: limite un marciapiede in città, e fuori una linea o striscia accidentale del terreno ecc.

Ecco dal «palazzo di sopra» spiccarsi e correre verso il « palazzo di sotto » un giocatore. Egli ha da romper la stretta fila de' giocatori, che anelano a passare al palazzo di sopra; e attraversarla senza rimaner preso. Ma appunto qui sta il difficile. Il fanciullo investito apre le braccia e stringe il nemico, gridando: *l'Aceddu ti lassa!* e se è così agile e vigoroso da arrestarlo e tenerlo preso, lo fa prigioniero, e corre subito a prenderne il posto nel « palazzo di sopra ».

Il giuoco si ripete tanto fino a che i fanciulli, che erano *appuzzati* nel « palazzo di sotto », non passino tutti col capo loro al « palazzo di sopra », e così la partita è vinta, e si ricomincia.

### VARIANTI E BISCONTRI

Molta somiglianza col nostro ha il giuoco toscano *A toccaferro*, ed il lombardo *A bàra*.

## 200. A la Pitruliata.

Due parti di giocatori, aventi ciascuna il suo capo, si postano in luogo aperto, nel cui centro è qualche cosa che una di esse debba conquistare. Ecco il capo d'una parte dare il segnale della zuffa lanciando il primo sasso; ed ecco, dopo di lui, tanto i suoi quanto gli avversarî, fare tutti a' sassi ingegnandosi ciascuno di metter paura alla parte contraria, di farla rinculare per guadagnar terreno verso la meta. La sassaiuola dura fino a tanto che una delle due fazioni non sia volta in fuga, e l'altra s'impossessi del luogo convenuto e contrastato.

Questo passatempo è talvolta, se non allo spesso , un brutto giuoco, per le conseguenze che reca.

In Palermo, oltre che per passatempo, ne' rivolgimenti politici e civili s'è fatto quasi sempre per una specie di odio di parte, non nuovo nè recente [1] tra' fanciulli de' diversi quartieri; e son celebri le *pitruliati* fra quei del Borgo e quei di S. Pietro. I Sampietrani uscivano da Porta S. Giorgio o da quella che fu porta presso Castellamare; i Borghetani sbucavan fuori dalle vie Collegio di Maria, dello Speziale ecc. pieni le *pitturini*, i berretti e le tasche di sassi. La lotta s'impegnava nella contrada S. Bastianello, fino al Piano Castellamare, e non era faccenda da pigliare a gabbo. L'assalto facevasi al grido:

> Ad iddi, ad iddi, ad iddi!
> Ca Sampitrani su'!

[1] Veggasi i miei *Usi natalizi, nuziali e funebri*, p. 58-59.

Ed il trionfo:

> Burichitani, Burichitani
> Ficiru fùjri 'i Sampitrani! *(e viceversa)*
> Oella![1]

Una di queste sassaiuole fu largamente descritta da me nella *Scena* di Venezia.

Veggasi tra' *Giocattoli e Balocchi* la *Ciunna*.

VARIANTI E RISCONTRI

Come de' Toscani è di tutti i fanciulli d'Italia il *Fare alla sassaiuola;* che quelli del Parmigiano dicono *Zugar a far al sassadi. Sassament* è poi la sassaiuola stessa (MALASPINA, IV, 27).

## 201. A la Verra.

Fra i giuochi ginnastici di Chiaramonte ce n'era uno di antichissimo uso, che facevasi di contrabbando, perchè proibito ai fanciulli dai parenti, ed ora dismesso del tutto sin dal 1848.

Si dividevano in due eguali drappelli, scelti *Ad Acula e cruci* (n. 23), e l'uno era il drappello dei Siciliani, l'altro il drappello dei Francesi. Ciascuno degli eserciti avea la propria bandiera: i Siciliani un fazzolètto rosso, i Francesi uno bianco, infissi a una canna; ciascuno avea il tamburo e qualche zufolo di creta che passava per tromba. Da prima si sceglieva il luogo, che per lo più era il Piano dei Cappuccini o quello dei Riformati, spaziosi e un po' discosti dall'abitato.

[1] I Borghetan', i Borghetani fecero fuggire (misero in fuga) i Sampietrani. Oella!

Ciascuno degli eserciti preparava un grosso mucchio di pietre, e a un dato segnale, parea una grandinata nel maggio: teste rotte ed ammaccate e braccia e gambe coi lividi non mancavano nè poteano mancare, perchè era lecito, egli è vero, chinar la testa e farsi scudo delle braccia, e stirarsi a terra, ma non era lecito muoversi dal luogo assegnato, giacchè in caso contrario il fanciullo era dichiarato vile, nè più potea far parte dei giuochi. Se qualche ferita era grave, cioè se il fanciullo buttava copia di sangue, presi da timore si sparpagliavano correndo, ma qualcuno più pietoso accompagnava il ferito presso i parenti. Quando poi si era dato fine ai mucchi delle pietre, cominciava il combattimento ad armi bianche, chè ognuno avea un pezzo di legno foggiato a sciabola, o sè non altro un manico di scopa, o anche qualcuno di quei grossi cucchiai di legno in uso presso i pastori. I tamburi battevano, e i due eserciti si avventavan gridando. I Siciliani cantavano questi versi:

Mbrè, mbrè, mbrè!
Viva 'a Sicilia,
Viva lu Rrè!

E i Francesi ripeteano:

Nta nta rantà!
Corpu di lanza
Senza pietà!

Qui avea luogo un combattimento accanito, e chi cadea venia posto in disparte. Si picchiava maledettamente, e pure niuno emetteva uno strido di dolore. Quando

si era stanchi, si contavano *li cascittuna,* cioè i fan-
ciulli posti in disparte, e venia dichiarato vincitor
l'esercito ch'era rimasto più numeroso. [1]

## 202. A lu 'Mmasciaturi.

Un numero indeterminato ma non piccolo di fan-
ciulli si dividono in due schiere: una del *Re Pippinu*
l' altra del *Re Partugallu.* Re Pipino è innamorat
della figlia del Re di Portogallo, e manda, senza tan
complimenti, un messaggio, per chiederla in isposa
Il fanciullo che fa da messaggio, giunto alla presenz
del re s' inginocchia, e dice: *A pedi di Sò Maistà*
*Mi manna lu mè Re, Re Pippinu, ca voli a vostr*
*figghia; masinnò si fa guerra corpu a corpu.* Re
di Portogallo lo rimanda indietro, e per un suo mes-
saggiere manda la risposta.— *A pedi di Sò Maistà*
(dice il messaggiere inginocchiandosi alla sua volta in-
nanzi a Re Pipino); *mi manna lu mè Re, Re di Par-*

[1] Egli è innegabile essere questo giuoco un vivo ricordo delle guerre del Vespro, e chi sa! forse i due brani poetici sono frammenti dei canti di quelle guerre. Interrogai (son parole del Barone S. A. Guastella) il prete D. Giovanni Ragusa, pressochè nonagenario, se ai tempi della sua puerizia i versi citati erano tali quali sono oggidì, e mi rispose affermativamente; aggiunse che ai suoi tempi il fazzoletto rosso indicava la bandiera siciliana, e il bianco la francese; e che invano egli e una mano di bimbi, che bazzicavano in iscuola, voleano invertire gli eserciti in Cartaginese e Romano, secondo l'uso delle scuole gesuitiche. La proposta era sempre respinta ed anzi accolta con fischi.—Pitrè, *Il Vespro siciliano nelle Tradizioni popolari della Sicilia*, p. 113. Palermo, L. Pedone Lauriel, Edit. MDCCCLXXXII.

A LI PALADINI
Fototip. Bugliarelli—Palermo

*tugallu; dici ca a sò figghia 'un vi la voli dari;* e torna indietro. Re Pipino scatta come molla e, sbuffando ira da tutte le parti, chiama a vendetta i suoi. Un suo nuovo messaggio reca l'intimazione di guerra al temerario Re di Portogallo, che, pronto alla sfida, si avanza bellicoso colla sua schiera. I due re dirigono personalmente il duello, che si fa di uno contra uno, di due contra due ecc. sempre delle due fazioni nemiche. Ad uno che cada ne sottentra un altro della medesima schiera, finchè venuti a fronte i due re, quello di essi esce vittorioso, che abbatte l' avversario.

È superfluo il dire che armi son le braccia, e che le leggi cavalleresche popolari, secondo la tradizione del *Cuntu* e dell'*Opra di li pupi* [1], vi sono scrupolosamente osservate. Chi vince vede i suoi soldati levarsi a festeggiarne la vittoria.

VARIANTI E RISCONTRI

Giova notare che questo giuoco non ha quasi nulla del famoso giuoco dell'*Ambasciatore*, comunissimo in Italia e fuori, se non voglia guardarsi al fatto della richiesta d'una principessa per via d'un messaggio.

## 203. A li Paladini.

(*Con tavola*)

Quindici, venti fanciulli scelgono il loro capo, il quale è padrone assoluto di ordinare quel che crede pel buon andamento del giuoco. Egli rappresenta Carlo

[1] V. nel prossimo volume della *Biblioteca delle tradizioni popolari siciliani* lo scritto *Le tradizioni cava'leresche in Sicilia.*

Magno, e divide i giocatori in due schiere: una di *cristiani*, una di *pagani*, dando a ciascuno di essi un nome cristiano: Orlando, Rinaldo, Ricciardetto, Milone, Ruggiero; ovvero di infedele: Agolante, Ferraù, Tamburlano, Pulicardo, Learco. Fra tutti vi è però una dama. S'intende che i primi due nomi son più ambiti, e gli altri de' Mori detestati. Partiti in queste schiere, Carlo Magno aringa i paladini incitandoli ad una battaglia contro i nemici della cristianità. Finita la diceria, che è una invettiva contro gli Affricani, ordina che uno alla volta si avanzino i combattenti dell'una e dell'altra parte. Chi primo riceve un colpo al ventre cade per terra e vi rimane sino alla fine del combattimento. Chi per caso scivoli, e cada, senza ricever colpo veruno, non va toccato nè molestato, perchè, come dice il proverbio cavalleresco, *L'omu ch' è 'n terra 'un si divi ammazzari.* Al caduto sottentra un altro di parte stessa. Carlo Magno dirige in persona il duello, e quando non resta più nessuno a morire, il vincitore riceve in premio la dama.

Accade che qualche giostrante (chè in fondo non si tratta se non di una giostra; e di *giustra* parla spesso Carlo Magno) prenda la fuga; e allora l'altro cavaliere lo insegue fino a certo punto, di là dal quale non gli è permesso di spingersi, e se può lo atterra.

Nella nostra tavola è Carlo Magno in fondo, acconciato come gli è piaciuto meglio: con un pennacchio al berretto e un panno qualunque buttato sopra le spalle, che vuol esser paludamento reale (n. 1); a destra un paladino (n. 2) in atto di schermire un colpo che

è per dargli un pagano (3), e l'uno e l'altro sono fiancheggiati da altri che presto entreranno in lizza.

VARIANTI E RISCONTRI

Ha molta analogia con *I sciavi*, giuoco veneziano del Bernoni, n. 94, dove però non c'è niente di cavalleresco.

## 204. A li Varrili.

In Santa Ninfa *A li quattru valliri;* in Riesi *A barrili*.

Due ragazzi, a' quali la sorte riesca favorevole nel conto, si mettono carponi con le mani e le ginocchia a terra l' uno a fianco dell' altro, in modo però che la testa dell'uno sporga dove sporgono i piedi dell'altro.

A traverso e sopra di questi due stendesi supino un altro, di guisa che appoggi da un lato i piedi a terra e ne sporga dal lato opposto il capo.

Un altro finalmente presa la testa di quest'ultimo tra le sue gambe, lo abbraccia per la cintura, e lo alza, indi si volge e tenendo sempre il compagno tra le braccia, si stende supino e trasversalmente sopra i due che stanno carponi, mentre il compagno, abbracciato com' è, ponendo i piedi a terra, si rizza, o piglia ed alza alla sua volta l' altro. Quando questi lasciano di tenersi abbracciati, o cadono, o l' uno di loro tocca terra col capo, sottentrano a quelli che stanno carponi, i quali gli imitano alla volta loro nello stendersi e nell'alzarsi. Così continua il giuoco per un bel pezzo.

In Mazzara questo giuoco prende il nome *A li miz-*

*zalori*, e bisogna notare che colà *la mizzalora* non è, come nel dialetto comune della Sicilia, un piccolo barile da portare a cintola per cammino, ma un grande barile assai bislungo, capace di ventisei litri. Quattro di questi barili, due per parte sopra un giumento, formano una *mizzalora* di vino.

## 205. A lu Meccu.

Si fa in molti, per lo più adulti, passandosi l' un l' altro da mano a mano un moccolo acceso (*meccu*), e colui rimanendo perditore nelle cui mani esso si spenga.

Non conosco le parole che i giocatori si dicono nel dare e nel ricevere questo lumicino, ma è certo che ve ne sono.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare al luminello* e, secondo MALASPINA, (III, 304) *Fare a passa passa Giovanni;* in Parma *A pizz t'al* o *tel dagg, pizz t'al mantègn* (MALASPINA, III, 304, e IV, 468); in Milano *A Pizz*.

## 206. A l'Ovu.

Tra due che chiameremo *Turi* e *Vanni*, si prende un uovo e si scommette a chi sarà buono di trovarlo addosso ad un terzo che chiameremo *Martinu*, e nei cui vestiti lo nascondono. Martino dev'esser la vittima di una burletta: e di fatti Turi, indettatosi con Vanni, va via, e Vanni nasconde, p. e., nel berretto di Mar-

tino l'uovo. Viene Turi e comincia a frugare addosso a Martino l'uovo, fingendo di non saper nulla, ed affettando rincrescimento e confusione di non riuscire a trovar l'uovo. A certo punto però, quando gli cade in acconcio, dà un colpo di mano sul berretto del semplicione, e gli rompe l'uovo sul capo.

È un divertimento di alcuni giorni di festa nel quartiere palermitano di Baddarò.

### 207. **A lu Marinaru.**

Un ragazzo siede per terra, e sulle gambe distese e piegate tiene un bastone lungo quanto basti, con le mani e con le dita vòlte in su. A destra e a sinistra di lui siedono in terra altri due con le gambe savrapposte al bastone, al quale si attengono con ambe le mani all'uno e all'altro lato. Colui che sta in mezzo, dicendo: *Voca, voca lu marinaru; ajutàmuni, chi vennu li Turchi!* piegasi indietro a guisa di remo, ed alza alquanto il bastone, e con esso le gambe dei suoi compagni. Ciò fatto più volte, alza ad un tratto e con forza il bastone in modo che i suoi compagni vadano in aria, quando meno se l'aspettano, a gambe levate, con le risa di tutti gli astanti.

Si fa in Mazzara. [1]

[1] Le parole del capo-giuoco ricordano lo spavento lasciato in quelle parti dai pirati turchi, che infestarono e tennero quei mari così lungo tempo. Un brevissimo seno di mare nella spiaggia orientale di Mazzara, chiamato tuttora *Cala di li Turchi*, indica il luogo dov' essi forse più frequentemente sbarcavano: e le torricelle, di

## 208. A lu Scarparu.

Il capo-giuoco siede per terra, e due compagni gli siedono ai fianchi a gambe nude, e tengono in mano una scarpa per uno. Il capo-giuoco fingendo di cucire la suola di una scarpa tira lo spago, slarga le braccia e dice:

Scarparu!
Ogni puntu nni fazza un paru! [1]

Ovvero, come in Mazzara:

Lu mè mastru mi 'nsigna a cusiri:
Ogni puntu fa accussì;

e in così dire, coglie il momento opportuno per battere col dosso della mano destra all'uno e della sinistra all'altro la gamba nuda. Chi riceve il colpo però ritira la gamba sostituendo la scarpa che ha in mano tanto che il colpo cada in fallo o vada sulla scarpa. Nel primo caso, il giuoco si prosegue; nel secondo, fa da mastro chi sia riuscito a far cadere il colpo sulla scarpa.

cui erano munite tutte le abitazioni campestri prossime al mare, alcune delle quali rimangono ancora, dimostrano in qual modo gli abitatori dei campi provvedessero alla loro salvezza. Anche presso Palermo c'è una spiaggia detta *Acqua di li cursali.*

[1] I ciabattini ambulanti in Palermo gridano: *Scarparu!* a cui i monelli aggiungono fuggendo per non farsi cogliere dal ciabattino diffamato: *Ogni puntu nni fazzu un paru!* Similmente, quando va in giro col bossolo raccogliendo la elemosina un confrate della Congregazione delle Anime del Purgatorio, egli grida scotendo il bossolo stesso: *Armi santi!* e un fanciullo risponde: *Arricogghi unu e mancianu tanti!*

## 209. A l' Apuni.

Uno di tre giocatori si posta nel mezzo con un berretto lungo in testa pieno di strame, così che il berretto stia ritto. Altri due gli si mettono a fianco a destra e a sinistra, ed appongono l' uno la destra e l' altro la sinistra alla tempia opposta per difenderla dai manrovesci che potrà dargli chi sta nel mezzo. Il quale, nascondendo la bocca tra le mani giunte sul naso all' estremità delle dita, ronza come un' ape, e volgesi ora a questo, ora a quello; finchè, parendogli l'istante opportuno, dà prestamente due manrovesci ai compagni, e ad un tempo si abbassa per isfuggire ai colpi che essi son pronti a dargli con la mano libera sul berretto per farglielo cadere. Quando il colpo cade in fallo, ciascuno conserva il suo posto; quando riesce, si mette in mezzo a far da capo-giuoco colui che fa saltare il berretto.

Fr. Pasqualino, nella prima metà del sec. passato, raccolse e lasciò descritto sotto lo stesso titolo questo giuoco. Vedi M. Pasqualino, *Vocab. sicil.*, vol. I, 124.

VARIANTI E RISCONTRI

Corre lo stesso giuoco in Sorrento (Vedi *Rivista di Letteratura pop.*, an. I, p. 309).

Il giuoco toscano della *Civetta* ha molta analogia col nostro. Eccone la descrizione del Minucci: « S'accordano tre: ed uno di loro, al quale è toccato in sorte, si pone in mezzo agli altri due, i quali s'ingegnano di cavargli il berrettino di testa colle percosse della mano: e quando egli tocca terra colle mani, non può essere percosso; e però ora al-

zandosi, ora abbassandosi, tira, quando all'uno, e quando all' altro, di gran mostaccioni. Dura il giuoco fintantochè da uno delli due gli sia fatta cascare con un colpo la berretta dalla testa; che allora perde il premio proposto: e lo vince colui, che gliel' ha fatto cascare: il quale (seguitandosi il giuoco) va nel mezzo in luogo del primo. » *Malmantile racquistato,* v. I, pag. 190. Vedi anche Barbieri, pag. 68.

## 210. A lu Vujaru.

Molti si schierano in linea retta, con un fazzoletto in mano contorto e addoppiato a guisa di fune (*rumè*) [1]. Ciascuno di essi ha il nome d'uno di coloro che sono adoperati a' servigi d'una grande mandra: *vaccàru*, *picuraru*, *craparu*, *garzuni* ecc. Presentasi il soprastante col suo fazzoletto e garrisce della trascuranza avuta uno di loro, che risponde e si scusa, e vedendo che il soprastante si muove per batterlo scappa e gira, mentre l'altro l'insegue, e se lo raggiunge lo batte finchè l' inseguito occupa l' ultimo posto della linea. Dopo il primo, il soprastante garrisce di mano in mano tutti gli altri, che scappano; sono inseguiti e battuti nel medesimo modo, se non sono agili a correre ed a schierarsi con gli altri di nuovo, occupando l' ultimo posto. Ma dopo costoro viene la volta del soprastante, contro il quale si scagliano tutti per vendicarsi delle battiture ricevute, e mal per lui se non gli riesce di chiudersi prestamente in qualche stanza, o se non mettesi la via tra le gambe prima che termini il giuoco villereccio e villano ad un tempo.

Raccolto in Mazzara.

[1] Vedi a pag. 278.

## 211. **A l' Ociddaru.**

Il mastro dà a ciascuno de' vari giocatori il nome d'un uccello; tutti fanno cerchio e tengono con le mani il lembo d'un panno alquanto largo. L'uccellatore, che è il capo-giuoco, gira attorno a loro gridando : *L'ociddaru cu l'ocieddu!* Viene un altro di fuori e gli domanda se abbia questo o quell'altro uccello. Risponde l' uccellatore sì, e l' avventore prima di comperarlo desidera sentirne il canto. Chi ha il nome dell'uccello richiesto, lascia il panno, mettesi sotto di esso, e imita come può il canto dell'uccello da lui rappresentato. Il compratore non resta contento nè di questo nè di tutti gli altri che cantano di mano in mano, nel medesimo modo, finchè desidera di sentire il corvo. Ma non appena il povero uccello si mette a crocidare sotto il panno, che tutti i compagni glielo lasciano cadere addosso, mal soffrendo la sua trista voce, e lo picchiano.

Versione raccolta in Mazzara.

## 212. **A lu Pignateddu.**

Vari ragazzi siedono a terra in cerchio; metà spettano ad un mastro, metà ad un altro. Entrambi i mastri si accertano della buona qualità de' *pignateddi* (pentolini), che son le teste de' giocatori; e li tastano stringendoli tra le due mani, battendoli con le nocche delle dita come si fa delle pentole di terra cotta. Le

cattive si scartano; le buone si vanno a vendere al mercato: e le vendono i due mastri. Il giuoco, allo spesso, primo che così, finisce con un abbaruffio generale.

Si ravvicini al seguente:

### 213. A lu Mulunaru.

Uno fa da venditore di *muluna* (cocomeri); e *muluna* sono un certo numero di giocatori. Viene un compratore, e cerca d' un buon cocomero *a prova*. Egli stringe tra le due mani una dopo l'altra le teste de' giocatori; e quel cocomero che gli pare buono da comprare pattuisce. Venditore e compratore si bisticciano, e ci va di mezzo il cocomero, cioè la povera testa del giocatore preferito, che riceve scosse e strizzoni.

### 214. A li Cavaddi.

Due ragazzi appoggiano le spalle l'uno a quelle dell'altro, si legano largamente con una fune ai fianchi, ed indi curvandosi appoggiano a terra un bastoncino non lungo che tengono in mano, e camminano l' uno innanzi e l'altro indietro, ossia a ritroso, coperti da un lenzuolo come da una gualdrappa. Questi due fanno da cavalli. Il padrone, che è il capo-giuoco, come per venderli va gridando: *Haju dui belli cavalli! Haju dui belli cavalli!* Vengono successivamente vari compratori, e per farne la prova vi montano addosso. L'uno però non ne resta contento, perchè gli paiono

un po' indocili; un altro perchè bassini; un altro non può convenire col padrone nel prezzo; ma quando infine vi sale addosso colui che vuolsi sonare, i cavalli si rizzano e lo percotono coi bastoncini che tengono in mano.

### 215. **A lu Cucuzzaru.**

In Mazzara si chiama *A li Cucuzzi.*

Si fa tra molti fanciulli, ciascuno de' quali riceve il nome di *cucuzza* (zucca) e un numero progressivo: *unu*, *dui*, *tri* ecc.

Il capo-giuoco prende il nome di *Cucuzzaru* in Palermo, di *Catasta fracida* in Mazzara.

Questi comincia un discorso, e a certo punto chiama una delle buone zucche col suo numero, p. e., *cucuzza tri.* Il fanciullo che ebbe assegnato questo numero deve subito chiamarne un altro, p. e., *Cucuzza cincu*, proseguendo il ragionamento incominciato da quello; e se nol fa perchè ha dimenticato il suo numero, o se tarda a rispondere, o se risponde per isbaglio un altro che crede avere quel numero, depone un pegno. Il mastro può essere nominato anch'esso, e deve anche esso risponder subito.

Raccolti alquanti pegni, si fanno le solite penitenze.

VARIANTI E RISCONTRI

Una versione beneventana ce n'è in CORAZZINI, p. 107, col titolo *Masto cucuzzaro.*

Lo stesso è in Toscana *Le Cocuzze* (FANFANI. p. 280); è simile al giuoco della *Cocuzza* di Venezia, n. 79 BERNONI.

### 216. A Culu 'n terra.

Chi va sotto sta in piedi, e gli altri giocatori intorno a lui siedono in terra e si alzano. Chi sta sotto deve rimanere in guardia per carpirne uno all'istante che colui si alzi; e se lo coglie, questi prende il suo posto. Nel giuoco quindi non si fa altro se non alzarsi e acculattarsi; uno corre, e due, tre alzati, che vedono il pericolo d'esser presi, si calano subito.

Entra fra' giuochi di destrezza e di agilità.

### 217. A chi servi la canna?

Molti fanciulli e fanciulle siedono, ed il capo-giuoco domanda ora all'uno ora all'altro successivamente qual uso si faccia della canna, dicendo: *A chi servi la canna?* Chi risponde: *Pri fari gaggi;* chi: *Pri fari tetta* [1]; chi; *Pri fari friscaletti;* chi: *Pri fari cunocchi;* chi: *Pri stènniri li robbi;* chi: *Pri fari panàra e carteddi* [2]; chi: *Pri 'mpalari vigni;* chi: *Pri fari canneddi*; chi: *Pri fari cannàra;* chi: *Pri fari la cannizza*, e via di quest'andare. Chi non risponde francamente e prontamente, chi indica un uso che è stato detto da un altro, ovvero un uso non proprio della canna, depone un pegno nelle mani del capo-giuoco. Quando tutti i giocatori avranno sbagliato e pagato il pegno, si cominciano le penitenze.

[1] Per fare tetti (fabbricar volte).

[2] Per far panieri e corbe.

Il giuoco, come altri giuochi di conversazione, facile in principio, diventa difficile mano mano che si vengono dicendo gli usi più comunemente noti della canna.

In Cianciana il giuoco è detto: *Lu jocu di la cannuzza;* e la domanda del mastro è: *Chi si fa cu la cannuzza?* Tra le risposte più comuni c'è: *S'ammazza la vipara — S'ammazza la quisina — S'ammazza la serpi;* il che richiama all'uso ed alla credenza popolare che la canna verde sia un'arma velenosa contro il biacco.

## 218. A l'Urfanedda o A lu Pirchì.

Molte fanciulle siedono, e la mastra, avvicinandosi successivamente ora all'una ora all'altra, dice:

L'urfanedda s'havi a maritari: chi cci dati?

A questa domanda l'una promette, p. e., un lenzuolo, l'altra una gonnella, questa una coperta, quella un grembiule, e così via via. Ma se una nomina la medesima cosa che è stata promessa da un'altra, deve deporre un pegno, e dicesi *spignari.*

Terminata questa prima parte del giuoco, va la mastra a domandare a ciascuna la cosa promessa e ne nasce il seguente dialogo:

*Mastra.* L'urfanedda si marita:
Datimi lu linzolu.
*Prima.* Nun vi la pozzu dari.
*Mastra.* E pirchì?
*Seconda.* Mè maritu, (*p. e.*) nun voli.

*Mastra.* Ma vui mi lu prumittistivu, e mi l'aviti a dari.
*Terza.* E jeu nun vi lu pozzu dari.
*Mastra.* E pirchì?
*Quarta.* Sugnu scarsa...

E così l'una insiste e l'altra si ricusa; ma se non risponde prontamente, e non adduce ragioni sempre diverse, o dice *Pirchì*, è obbligata a deporre un pegno. Quando la mastra vede che non può trarla in fallo, passa avanti e fa lo stesso dialogo con un'altra.

Terminato il giuoco, chi ha deposto il pegno fa la penitenza che la mastra le impone: o correre, o star ferma su di un piede, o ballare, o star ginocchioni, o camminar carponi, o gridare qualche cosa ecc.

Questo giuoco è tratto dall'uso di ricorrere alla carità cittadina per agevolare i matrimonî delle orfane e delle fanciulle povere, provvedendole di biancheria col domandarne un capo all'una, e un capo all'altra.

In S. Ninfa la mastra comincia il giuoco con questa proverbiale domanda: *S'havi a maritari la figghia di lu re.*

Come si vede, è questa una delle versioni del *Jocu di lu pirchi*, abbastanza conosciuto.

Raccolta in Mazzara.

VARIANTI E RISCONTRI

È superfluo il dire che il giuoco del *Perchè* si fa dappertutto.

## 219. A la Pignata.

È giuoco da fanciulline. Una di esse fa da madre,

altre da figlie; una sola sta accoccolata in un angolo, e fa da *pignata*. La madre interroga ora l'una, ora l'altra delle figlie sulle faccende domestiche, p. e.:

*Mamma*. La 'mpastasti 'a farina?
1ª *Figlia*. La 'mpastai.
*Mamma*. Lu facisti 'u criscenti?
2ª *Figlia*. Lu fici.
*Mamma*. La puliziasti la sbriula? [1]
3ª *Figlia*. La puliziai.
*Mamma*. Lu ardisti lu furnu?
4ª *Figlia*. 'U jiarsi ecc. [2]

Se la madre, mentre interroga sopra una data faccenda domestica, voglia fare una domanda relativa ad altra faccenda, in quel caso la figlia interrogata dovrà risponder di no, se non voglia far da *pignata*. Così nel dialogo addotto, se la madre volesse aggiunger la domanda:

La scupasti 'a casa?

la figlia dovrà dire:

Nun la scupai,

perchè la faccenda dello spazzare non è annessa a quella di fare il pane.

Questo giuoco si fa nella provincia di Girgenti, specialmente in Alessandria della Rocca.

## 220. A li Patri.

A molti fanciulli, maschi e femmine, vien dato un nome di *patri unu*, *patri dui*, *patri tri*, *patri quat-*

[1] La ripulisti la madia?
[2] Lo bruciai (riscaldai il forno).

*tru* e via via per ordine. Il capo-giuoco ordina ad uno di prendere un altro dicendo: *Patri dui* (p. e.) *pigghiassi a patri cincu*[1]. Quando quest'ordine viene esattamente eseguito, l' uno siede sul posto dell'altro, ma ciascuno conserva il suo numero. Quando però si sbaglia, e invece di prendere un padre se ne prende un altro, non solamente cambiano i posti, ma chi commette l'errore depone un pegno.

Questo giuoco è facile in principio, ma diventa presto difficile quando, avendo tutti cambiato posto, i numeri si dimenticano e si confondono.

Raccolti in questo modo vari pegni ne seguono le penitenze di rito.

Versione di Mazzara come quest'altra:

### 221. A Fabbricari la chiesa.

Il capo-giuoco, che finge di dover fabbricare una chiesa, viene a dialogo con uno de' giocatori, che finge di essersi obbligato a somministrargli materiali: o gesso, o calce, o pietra e via discorrendo. Durante il dialogo, nel quale il capo-giuoco si lagna, e l'interlocutore si scusa del ritardo, quando il primo siede, il secondo deve alzarsi, e quando il primo si alza, il secondo deve sedersi, e depone un pegno se cade in fallo. È cosa difficilissima il non imbrogliarsi per la prestezza con cui il capo-giuoco si alza e subito dopo si mette a sedere; ma se ciò avviene, il capo-giuoco, veduto dopo varie prove di non poter trarre

[1] Padre *due* pigli padre *cinque*.

in fallo il suo interlocutore, fa lo stesso dialogo con un altro, che deve somministrargli altri materiali.

Raccolti parecchi pegni ne seguono le solite penitenze.

## 222. A li Nnomi.

Ciascuno di coloro, fanciulli o fanciulle, i quali prendono parte al giuoco, ricevono e devono ritenere un nome di persona: *Ciccu* (Francesco), *Vanni* (Giovanni), *Turi* (Salvatore), *Peppi* (Giuseppe), *Maricchia* (Maria), *Palidda* (Paolina) ecc. Chiamato dal capo, deve chi è nominato rispondere e andarsi a sedere al lato di lui; chi se ne dimentica e falla o indugia, paga la penitenza.

VARIANTI E RISCONTRI

È molto simile al *Mazzolino* toscano descritto dal MINUCCI, v. I, p. 198-199; a quello detto *A la taoleta* di Venezia; *A le fior* piem., che « fanno i fanciulli col prendere ciascheduno di essi il nome d' un fiore, fingendo volerne fare un mazzo; e chi non risponde subito quando vien nominato il suo fiore, mette pegno, e non può riaverlo se non adempie ciò che se gl' impone: locchè si dice far la penitenza. » BOERIO, p. 817; SANT'ALBINO, p. 639.

Questi riscontri son comuni a tutto il presente gruppo.

## 223. A Veni 'na navi carrica di...

Questo giuoco consiste nel nominare, quando si è invitati a rispondere, un oggetto qualunque che cominci con la lettera *C;* e però il mastro dice rivolgendosi ad uno dei giocatori: *Veni 'na navi càrrica*

*di.....* [1]; e l'interrogato dee subito soggiungere, p. e., *cèusi;* e proseguire: *Veni 'na navi càrrica di.....*; lasciando che compia la proposizione un terzo con un altra voce, p. e., *castagni*, *cirasi*, *cacócciuli*, *carbuni*, *cascavaddu*, *crapi*, *culonni* ecc. [2] Chi non ha in pronto una voce nuova e non detta da nessuno, la quale sia principiante per *C*, paga un pegno.

## 224. A lu Spropositu.

Vari fanciulli si mettono in giro, ed il mastro fa delle domande a ciascuno, alle quali vuolsi rispondere con ispropositi, sempre a controsenso. Chi risponde opportunamente paga un pegno.

VARIANTI E RISCONTRI

Una descrizione degli *Spropositi* diede il MINUCCI nelle note al *Malmantile*, vol. I, p. 199.

In Toscana è detto *Far gli spropositi;* in Parma *Zugar ai sproposit* (MALASPINA, v. IV, p. 465); in Venezia *Zogâr a chi le dise più bele* (BOERIO, 815); in Piemonte *Giughè ai sproposit* (SANT'ALBINO, p. 638).

## 225. A Vola vola l'aceddu.

Molti ragazzi, talvolta maschi e femmine, ricevono dal mastro il nome d'un uccello: *rinnina* (rondine), *pàssaru* (passero), *cardiddu* (cardellino), *petturrussu* (pettirosso) ecc. e stanno seduti. Il mastro apre il

[1] Viene una nave carica di....

[2] Castagne, ciliege, carciofi, carbone, caciocavallo, capre, colonne.

giuoco dicendo: *Vola vola l' aceddu: e vola* (p. e.) *lu cardiddu!* E chi si chiama *cardiddu* deve subito alzarsi e ripetere: *E vola lu cardiddu.* Chi non si alza e non risponde prontamente a sentire il suo nome, o chi sorge al sentire il nome d' un uccello che non è suo o che ha vicino, o di cosa che non possa volare, depone un pegno.

Raccolti parecchi pegni ne seguono le penitenze.

VARIANTI E RISCONTRI

Nel giuoco veneziano *Il maestro* (BERNONI, n. 45), vari fanciulli fanno gli scolari ed uno fa da máestro. Questi per alcuni istanti tollera che gli scolari si sbizzarriscano in salti e grida; ma poi alzando il braccio, richiama l'ordine, e fa perfetto silenzio. Il maestro rivolgendosi ad uno scolare dice: *Vedo 'na stela;* lo scolare deve senza indugio rispondere: *Che fa vela.* Poi, a colui che vien dopo: *Vedo dò;* e questi: *Che tirè zò,* e via di seguito fino a venti. Gli scolari i quali sbagliano o non rispondono esattamente, vengono tolti immediatamente dal circolo e tratti in disparte, per esser poi, a fine di lezione, ricondotti nel circolo, che gira loro attorno beffandoli e schernendoli.

Più vicino al nostro è l' 80° della stessa raccolta veneziana: *Oselin vola!*

## 226. A l'Acidduzzu vulau vulau.

È un giuoco di pegno, e si fa tra persone adulte in conversazione. Il mastro tiene una pezzuola in mano e dice:

L'acidduzzu vulaú vulau,
E supra di ...... [1] pusau,
Lassau pi muttu e dissi....

[1] Nome di uno della compagnia.

ovvero:

> L'aceddu chi canta e viscanta,
> Nun canta e viscanta supra lu pedi di piru: [1]
> Canta e viscanta supra lu varcocu,
> E lassò pri muttu e dissi...

In Aci:

> Cc'è l'aceddu ca passa e canta,
> Unni canta e unni nun canta.
> Lu sapiti unn'è ca canta?
> Supra lu pignu dici ca canta...

e qui getta la pezzuola sopra uno dei giocatori, il quale immediatamente dice un proverbio siciliano, e dettolo dee ripetere una di queste tre formule; lanciando alla sua volta ad un altro la pezzuola ed aspettando che anch'esso dica un proverbio diverso.

Chi non è pronto a metter fuori il proverbio, chi ne dice uno che non sia siciliano, chi ne ripete uno detto già da altri, chi cade in altri simili falli, paga un pegno.

Questi pegni vanno al mastro, il quale a giuoco finito, quando non resta nessun altro a perdere, assegna le penitenze.

Si cfr. con la variante mazzarese nel giuoco n. 123: *A Deci*.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana la formula è questa:

> L'uccellin volò volò,
> Sul mio alber non si posò;
> Ma si posò sul fico;
> E nel posarsi disse...

In Milano *Giogà a vola vola on uselin*; in Piemonte *Giughè a vola vola.*

[1] Non canta e biscanta sul pero.

## 227. A lu Viddaneddu chi chianta la fava.

Vari giocatori si mettono attorno al capo-giuoco, il quale incomincia con questi versi:

> Lu viddaneddu chi *chianta* la fava,
> Quannu la chianta, la chianta accussì:
> Chianta tanticchia e poi si riposa,
> Poi si li metti li manu accussì;
> E la chianta accussì;
> Poi si li metti li manu accussì;

e nel dire il 2° ed il 4° verso fa l'atto indicato dalle parole di piantar la fava e di mettersi in riposo incrociando le braccia. Questi due atti devono essere contemporaneamente eseguiti dai giocatori ad un tempo. Il capo-giuoco ricomincia:

> Lu viddaneddu chi *scippa* la fava,
> Quannu la scippa, la scippa accussì:
> Scippa tanticchia e poi si riposa,
> Poi si li metti li manu accussì:
> E la chianta accussì,
> E la scippa accussì;
> Poi si li metti li manu accussì.

E viene facendo gli atti di piantar la fava, di svellerla (*scippalla*), di mettersi in riposo; e così i compagni. Indi prosegue:

> Lu viddaneddu chi *spicchia* la fava,
> Quannu la spicchia, la spicchia accussì;
> Spicchia tanticchia e poi si riposa,
> Poi si li metti li manu accussì:
> E la chianta accussì,

E la scippa accussì,
E la spicchia accussì;
Poi si li metti li manu accussì.

E sbuccia (*spicchia*), imitato dai giocatori, la fava, e poi ripete di seguito gli atti di piantare, svellere, sbucciare ecc. Il giuoco cresce :

Lu viddaneddu chi *coci* la fava,
Quannu la coci, la coci accussì:
Coci tanticchia e poi si riposa,
Poi si li metti li manu accussì:
E la chianta accussì,
E la scippa accussì,
E la spicchia accussì,
E la coci accussì;
Poi si li metti li manu accussì.

Qui s' aggiunge l' atto di cuocer la fava agitando le mani a mo' di ventaglio sul focolaio; come nel ripetere la filastrocca seguente aggiungesi anche quello di mangiar la fava cotta, il che vien fatto con la mano destra a forma di mestola :

Lu viddaneddu chi *mancia* la fava,
Quannu la mancia, la mancia accussì :
Mancia tanticchia e poi si riposa,
Poi si li metti li manu accussì:
E la chianta accussì,
E la scippa accussì,
E la spicchia accussì,
E la coci accussì,
E la mancia accussì;
Poi si li metti li manu accussì.

Finalmente la fava già digerita dà luogo all' ultimo

atto, invero poco pulito; ed ecco l' ultima strofa di questo *crescendo*:

Lu viddaneddu chi *caca* la fava,
Quannu la caca, la caca accussì:
Caca tanticchia e poi si riposa,
Poi si li metti li manu accussì:
E la chianta accussì,
E la scippa accussì,
E la spicchia accussì,
E la coci accussì,
E la mancia accussì,
E la caca accussì;
Poi si li metti li manu accussì.

E nel dire il penultimo verso si accoccola per terra come per vuotare il ventre, facendo quel viso che dicesi proverbialmente da minchione [1]. I giocatori devono alla lor volta eseguire gli atti cennati dal mastro, i quali diventano un poco imbarazzanti a misura che crescono ed il capo-giuoco affretta le parole per cogliere qualcuno in fallo, e fargli pagar la penitenza.

Un giuoco molto simile ha per base il lavoro della filatora, e comincia con questi versi!

Quannu fila, fila 'a massara,
E quannu fila, fila accussì;
Fila 'napocu e po' si riposa,
Dipo' si metti li manu accussì. [1]

Vedi Pitrè, *Canti pop. sic.* nn. 792 e 793.

[1] Un proverbio siciliano dice: *Tri voti l' omu addiventa minchiuni: Quannu caca;* (la seconda non si può dir qui) *e quannu mori.*

### VARIANTI E RISCONTRI

Lo stesso giuoco venne raccolto in Como dal Bolza, n. 38, nella seguente forma italiana:

Pianta la fava la madre villana,
Quando la pianta, la pianta così;
E la pianta a poco a poco,
L' altro poco rimane così,
E la pianta così:
L' altro poco rimane così, ecc.

Di Venezia se ne ha una variante in Bernoni, *Giuochi*, n. 42: *La bela vilana.*

Il giuoco piemontese *Ai mestè*, meno i versi, è una variante del nostro; e somiglia molto al *Giughè a la simia* o *al Gieugh dla sumia*, in cui tutti i giocatori devono scimiescamente ripetere le stesse smorfie dell'*abbà*, che è il mastro.

Del resto si vedano le *Notes sur quelques chansons pop. du Pays Messin* par M. le Cte de Puymaigre, p. 32-44. Tipographie Rousseau-Paillez 1868.

## 228. A Ferru a focu, e ferru a l'acqua.

Pria di cominciare questa descrizione bisogna sapere che *ferru a fuocu* significa segnare coll'indice il terreno, e *ferru a l'acqua* mettersi l'indice nella bocca. Questo giuoco si esegue formando un circolo di otto o nove. Il mastro, che si conta pure nel circolo, per farli stare tutti attenti dice: *Travagghiamu!* e poco appresso: *Ferru a fuocu!* e facendo colla mano una serie di movimenti e di gesti, ma particolarmente recando l'indice alla bocca, e segnando ad un tempo il terreno.

A questa voce coloro che sono pronti ed eseguono giustamente la parola del mastro, mettono la mano in giù segnando coll'indice il terreno; altri s'imbarazzano e seguono i gesti del mastro, e così pagano il pegno.

### 229. A Passàri lu rumè.

Un numero indeterminato di fanciulli si contano, e colui sul quale cade l'ultimo numero prende in mano il *rumè*, e con ciascuno dei giocatori messi tutti a circolo viene facendo a pari e caffo, e, se vince, dà un colpo sulla mano del compagno che perde, o esibisce la sua per ricevere un colpo se vince il compagno. Finchè egli si apponga, tiene il *rumè;* e lo cede solo al primo sbaglio.

### 230. A lu Santu Papa.

Questa qui è una penitenza, ma qualche rara volta si fa come giuoco.

Uno de' giocatori fa da *Santu Papa*, e siede in fondo ad una stanza sopra una sedia, con una gabbia da ulive in testa, tenendo con la sinistra un bastone, ed alzando la destra con tre dita aperte a maniera dei santi.

Vengono a lui l'uno dopo l'altro storpî, ciechi, ammalati d'ogni genere, e gli si prostrano ai piedi, pregandolo di liberarli dai loro malanni, e mescendo alle preghiere lagrime, lodi, lazzi ed improperî al gloriosissimo santo.

Egli tace, nè piegasi subito; ed uno che fa da sagrestano e gli sta a fianco, intercede pei supplicanti, carezza il santo, ne liscia il viso, ne tocca il ganascino, che suda tutto al suo dire in segno del miracolo che sta per fare; e glielo annera di fuligine di pentola mista ad olio, di cui a tal uopo s' imbratta la mano. Ad ottenere la grazia desiderata i supplicanti promettono chi di contribuire a fabbricargli una chiesa, chi di offrirgli un certo numero di buoi e pecore o capre, chi di bruciargli de' fuochi d'artificio.

A queste promesse il Santo Papa concede la grazia, e fa cenno col capo e con la destra. I supplicanti se ne vanno via sani e lieti e tornano poi l'un dopo l'altro a sciogliere il voto, battendogli in faccia un sacchetto pieno di cenere tante volte quante sono le cose promesse. Chi ride mentre incensa in simil modo il Santo Papa, siede in luogo di lui, ed il giuoco si ricomincia.

È questo un divertimento villereccio, che si fa specialmente al tempo della vendemmia, o della raccolta delle ulive, o dell'estrazione dell'olio in quel di Mazzara.

Fu comunissimo nei tempi antichi in Palermo, e venne più volte proibito dall' autorità ecclesiastica sotto pena di scomunica. Vedi *Diari* della città di Palermo pubblicati da G. Di Marzo nella *Biblioteca storica e letteraria di Sicilia.*

## VARIANTI E RISCONTRI

Poco dissimile è in Toscana *Il Papa* descritto dal FANFANI, pag. 669.

## 231. A lu Firraru.

Giocano due, l'uno dei quali fa da fabbro, e l'altro da garzone, e siedono a terra. Il fabbro prima di cominciare il giuoco, imbratta occultamente il suo berretto nero (o fazzoletto, o altro), della fuligine d'una pentola. Dopo di che si alzano entrambi, e si mettono al lavoro, a simulare il quale battono con un pezzo di legno sopra una pietra, quasi col martello sull'incudine; il fabbro gitta il suo berretto al ragazzo, il quale dovendo imitarne tutti gli atti, gli gitta il suo. Il fabbro allora, come stanco della fatica, si asciuga il sudore della faccia col berretto del garzone, e questi fa il simigliante con quello del fabbro, il quale essendo, come si è detto, imbrattato, gl' imbratta la faccia, tra le risa e le beffe di tutti gli astanti.

Raccolto in Mazzara.

## 232. A lu Tavuleri.

Un villano siede e fa da notaro, ed un ragazzo, mettendo le ginocchia a terra, appoggia la testa sulle gambe di lui, facendogli delle sue spalle tavolo da studio. Vengono due villani per istipulare un contratto, ed il notaro comincia a scrivere punzecchiando con uno stecchetto i fianchi del ragazzo come per intinger la penna nel calamaio. Ma nello stabilire i patti, i contraenti vengono tra loro in discordia, e si bisticciano. Non meno di loro va in collera il notaio, e se la piglia ora con l'uno ora con l'altro. Così montati

tutti in bestia battono le mani sul tavolo, finchè il mal capitato ragazzo non ne potendo più si svincola, brontolando, dalle gambe del capo-giuoco.

È un giuoco che si fa anche come penitenza in Mazzara.

VARIANTI E RISCONTRI

In Milano *Giugà a fà el tavolin de tarocch* (CHERUBINI, IV, 367).

### 233. A lu Tilannaru.

A somiglianza dei venditori di panni, che portano addosso una buona soma di telerie, quando vanno attorno per la città, due villanzoni pigliano addosso e si legano ben bene a' fianchi ciascuno un ragazzo, braccia contro braccia, gambe contro gambe, in modo da renderlo inoffensivo. Ciò fatto e preso un bastone per misura in mano si partono da due punti opposti l' uno incontro all' altro gridando alternativamente: *Haju tila fina*, *barracani a la moda*, *musulinetti di Francia*, *fazzuletti di tila!* ecc. Quando sono vicini, si bisticciano e l'uno dice all' altro: *Amicu, di ccà nun ci aviti a passari*, *pirchì ci sunnu li mei parrucciani;* e ciò dicendo batte con la sua misura il ragazzo del suo rivale ne' fianchi e nelle spalle. Indi si separano, si rimettono a gridare la roba loro, e tornano ad incontrarsi e a bisticciarsi. Qui tocca al secondo a battere il ragazzo del primo. Così va avanti il giuoco finchè i ragazzi ben bene sonati non avranno più voglia di farsi attaccare al corpo de' compagni.

Raccolto in Mazzara.

# DIVERTIMENTI,

## PASSATEMPI, ESERCIZI

---

# DIVERTIMENTI, PASSATEMPI, ESERCIZI

---

## 234. A cu' ridi prima.

In Riesi ha il titolo *A sodu*, cioè a rimaner sodo, in sul serio.

Passatempo che si fa tra due, i quali standosi l'uno di fronte all'altro, e guardandosi occhi contro occhi, devono conservare la lor serietà; e chi primo ride o volge altrove lo sguardo perde.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare a' visi;* in Venezia *Zogàr a vardarse*, (Boerio, p. 815); in Piemonte *Giughè a goardasse* (Sant'Albino).

## 235. A Ciusciàrisi 'mmucca.

Due fanciulli si soffiano reciprocamente in bocca, rimanendo vinto chi prima perde il fiato.

VARIANTI E RISCONTRI

*Fare a soffino* in Toscana ; in Parma *Zugar a boffars adoss*; in Milano *Giugà a boffà.*

## 236. A Vùncia.

È un passatempo degli ultimi e più bassi fanciulli del popolo palermitano. Un fanciullo si mette di fronte

ad un altro, meno svelto e scaltro di lui, e gli fa sgonfiare la bocca dicendogli: *buffa!* e colla mano ora destra, ora sinistra, fa a sgonfiargliela. E questo per un bel tratto.

*A vùncia*, vale *a gonfia*, *a gonfiare*.

VARIANTI E RISCONTRI

Il Minucci nelle note al *Malmantile* (vol. I, pag. 109) ricorda il *Batter la furfantina*, che si facea chiudendo e gonfiando uno la bocca e dandogli un altro sul mento colle nocche d'ambe le mani serrate « facendo fare alle labbra un certo suono molto gagliardo, che rassomiglia il battimento della bocca d'uno che trema. »

Questo passatempo, che al Minucci parve cominciato e smesso al tempo suo, con molta probabilità era antico, e certo corre a' giorni nostri. G. Nerucci nel *Borghini* di Firenze, an. I, p. 291 (Firenze, 1863), e poi nel suo *Saggio di uno studio sopra i parlari vernacoli della Toscana* (Milano 1865) scrive: « *Batter la birbantina* (Contado empolese). Verso Montopoli ho udito chiamare *birbantina* una marciata sonata facendosi scoppiettare le labbra chiuse e costrette ad aprirsi a scosse percotendosi col pugno chiuso il mento. »

Simile l'abbiamo anche in Sicilia.

## 237. A fari lu Scupittuni.

I fanciulli e i ragazzi del più basso volgo, e proprio i monelli da piazza, divertono se stessi ed altri introducendo l'indice nella bocca, enfiando le guance e tirando violentemente fuori da una commessura delle labbra il dito stesso; il che produce un forte scoppietto.

Messa nel cavo dell' ascella sinistra, in guisa da chiuderlo quasi interamente con la mano destra, fanno i ragazzi degli scoppietti con lo stringere improvvisamente al fianco il braccio sinistro.

## 238. A lu Jocu di focu.

Questo passatempo consiste nell'imitare lo sparo dei mortaretti e de' mastii per opera de' così detti *fuariddara* (razzai). Però si fanno molti mucchietti di terra, e vi si pianta nel mezzo de' pezzetti di canna; indi come miccia si accende un lungo bastoncino egualmente di canna, e imitando con la bocca il *tu-tu-tù* dello sparo de' fuochi, col bastoncino si vanno abbattendo.

*Jocu di focu* è la macchina de' fuochi artificiali.

## 239. A Manacciati.

Due ragazzi stanno seduti di fronte l'uno all'altro, e tutti e due nello stesso tempo con le mani aperte fanno tre colpi : col primo danno sulle proprie cosce; col secondo battono palma contro palma, col terzo si danno nelle palme l' un l' altro, all'altezza delle loro spalle. L'incontro delle quattro palme è perciò al terzo de' colpi, che meglio sarebbero detti battute.

Il bello del giuoco è nel dare in pieno questo terzo colpo, in guisa che se ne senta lo scoppio, e il fare quanto più rapidamente è possibile i tre movimenti dall' alto al basso (abbassar le mani verso le gambe),

dal basso verso il petto (batter le mani proprie), e dal petto all'alto (scoppio delle mani de' giocatori). Allora si hanno delle misurate battute segnate da gagliardo scoppiettar di palme.

È un giuoco che spesso eseguono varie coppie di fanciulli.

### 240. **A la Buffa.**

Giuoco o passatempo da bambini e bambine, i quali accoccolandosi vengono saltando l'uno appresso dell'altro come le botte (*buffi*) coll'intento di raggiungersi e oltrepassarsi.

VARIANTI E RISCONTRI

In Piemonte per *Giughè a galet* due contadine si accoccolano, « e l' una dice all'altra : *Asto trovà un galet?* e quella risponde: *Com elo fait?* e l' altra dice il nome a piacere; poscia risponde la cercatrice : *Si ch' a l' è col, si ch' a l' è col.* E così accoccolate saltellansi l'una dietro all' altra, fino a che reggono loro le forze , e quale di esse perde prima l'equilibrio, quella è la perdente. » SANT' ALBINO, 611.

### 241. **A Cavu-cavuseddu.**

Si dice pure *A cazzicaredda; A scanna-scanneddu* in Catania; in Milazzo *A siggitedda; A vanchiteddu, A li banchitedda* in Caltanissetta; altrove *A siggetta;* e si fa da due dandosi a croce le mani in guisa da formare una sedia a due assi trasversali, sulla quale un terzo fanciullo siede per esser portato attorno.

In alcuni paeselli, come in Riesi, i portatori cantano:

Bancu e banchitieddu,<br>
Lu χiuri di l' anieddu !

Nel sec. XVI era un giuoco, e ne fa cenno ne' suoi *Amorosi Sospiri*, att. II, sc. 2ª, il DIONISIO:

> Purtatimi prima a *cavu cavuseddu;*
> Nò nò, ch' è nautru iocu chissu ddocu.

Il Meli così chiude il suo famoso Ditirambo:

> Poi 'ntra li vrazza, comu un picciriddu,
> Si lu purtaru a *cavu cavuseddu.*

VARIANTI E RISCCNTRI

In Napoli *A mmàmmera* o *Ammammero.* TARDACINO nelle *Annotazioni alla Vajasseide* II, 1: « Fàcese chisto juoco de chesta manera: se pigliano duje pettutte doje le mmano loro, e s'allargano le braccia de muodo che beneno a fare no garbo comme se fosse na seggia, pigliànnose pe le mmano, come se fosse lo ddaresse la fede; e ttanno uno se sede, e li duje lo portano pèsole a la casa, e cantanno diceno:

> A mmàmmera e nocelle
> No sacco de pedetelle;
> Tanta ne fece mammeta,
> Che roppe la caudara.

In Bisceglie *A caca presèid* (*presèid,* piccolo pitale); in Toscana *Fare* o *portarsi a predelline* o *a predellucce* (CARENA, *Vocab. ital. domest.* cap. I, § 4); in Parma *Zugar* o *Fare al scranèn* (MALASPINA, IV, 83); in Brescia *Zoegà a portà 'n scagna;* in Padova *Zugare a S. Piero in carega* (PATRIARCHI); in Venezia *Zogar a S. Piero in caregheta* (BOERIO), ovvero *La madona in caregheta* (BERNONI, n. 52); e le due fanciulle che prendono a sedere sulle loro mani la compagna vanno ripetendo:

> — La Madona in caregheta,
> La Madona in caregon,
> La polenta sul balcon.

In Piemonte *Giughè a portesse an papa carea* (SANT'ALBINO).

## 242. A la Varca.

Due fanciulli si siedon per terra mettendo le gambe avanti in modo che le piante de' piedi dell' uno tocchino e s'appuntellino sulle piante dell'altro; indi prendendosi per le mani, con un movimento alternativo, si alzano ed abbassano facendo con le mani, coi piedi puntellati e col didietro che sollevano di terra e riabbassano, tutti i movimenti di chi voga seduto sulla barca.

## 243. A la Bozza.

In Palermo è detto *Acqua e zammù;* in Catania *A scarricabottu* (Castagnola, *Fraseologia sicolo-toscana*, p. 355); in Messina *O pùlici;* in Milazzo *A carazzùmmuli;* in Avola *A li quattru varriledda;* in Riesi *A valanza.*

Si fa tra due fanciulli, che si volgono le spalle l'un con l'altro, e intrigandosi tra loro le avambraccia si alzano a vicenda con un movimento attivo di chi si piega in avanti, e passivo di chi è alzato supino a faccia in aria.

VARIANTI E RISCONTRI

Si fa in Toscana col nome di *A scaricabarili* (Ferraro, n. 18), o *Fare* o *Giocare a civetta* (Malaspina, IV, 53); nelle Marche *La pulce* (Gianandrea, n. 15); in Bologna *A c'cargabarel;* in Parma *A scargabarilla* (Malaspina, IV, 53); in Milano *A scaregabari*, *A campanon*, *A stravaccaconca* (Cherubini, IV, 128); in Padova *A descargabaril;* in Venezia

*A le campane* (Bernoni, n. 63), *A scargabaril* (Boerio); nel Monferrato *A Pesta riso* (Ferraro, n. 9); in Piemonte *A descàriabaril* (Sant'Albino, p. 637) e, come tra noi e dappertutto, « si fa tra due soli, i quali voltesi le spalle l'un l'altro, e intrigate scambievolmente le braccia, si vanno altalenando scambievolmente. »

## 244. A Vocanzita.

Questo divertimento ha una ricca sinonomia in tutta l'isola. Lo si appella 1° *Vocanzica* in Palermo, *papanzìca* in Riesi; ed è composto d'un'asse in bilico su d'una trave o altro corpo elevato, e vi si siedono due ragazzi, uno di qua e uno di là, agli estremi di essa, così che quando l'uno va giù, l'altro va su; 2° *Naca* in Riesi, Milazzo ecc., *Vòzzica* o *vòzzica-naca* in Siracusa, *Nàcula-'nzìcula* in Catania, *Vòcula-'nzìcula* in Borgetto, *Nàcula-tucca* (culla turca) in Messina, *Vòcula* in Caltanissetta, *Vòzica* in Caccamo, *Bòzzìca* in Mazzara, *Bòcica* in Gioiosa, *Bàsica* in Caltagirone; *Naca-bozza* in Licata; ed è formata di due funi che all'alto son raccomandate ad una trave o a due alberi, e in basso legate ad un asse trasversale sulla quale uno si siede e si dondola, spesso con le parole:

Vòcula 'nzìcula
Pani e furmicula.

Questa seconda maniera di cullarsi si fa specialmente per l'Ascensione in Mazzara, Noto ecc. (Cfr. *Spettacoli e Feste pop. sic.*, p. 264). Tuttavia nel parlare comune le due forme di giuoco vanno con l'unica denominazione di *Vocanzìta.*

Sotto le voci *Voca l'anzita*, *vocalanzita, vocalanzicula, vozzica* nel sec. passato Fr. e M. Pasqualino registrarono questo passatempo (*Vocab. sicil.* v. II, p. 367, e V, 348, 349, 352). Lo Scobar scrisse nel cinquecento *Voczica*, ma lo Scobar in ordine a grafia siciliana non è autorità.

VARIANTI E RISCONTRI

Ecco i molti titoli che questo giuoco ha in tutta Italia: *Naca* in Calabria (DORSA, *La tradiz. greco-lat.*, p. 9); *Penduricula* in Terra d'Otranto (DE SIMONE, loc. cit.); *Ningte nghed* in Bisceglie; *Sciannavella* negli Abruzzi (FINAMORE, *Vocab.*, p. 166) e *Sciannaficura* (id., ms.); *Sàmmeri* nell'Aquilano; *Scinnilella* in Atessa; *Vellare* in Rivisondoli; *'Mbambalò* in Francavilla a mare; *Zàmbari* in Castel di Sangro; *Sambio* in Sulmona, paesi tutti abruzzesi (DE NINO nell'*Archivio per lo studio delle tradiz. pop.*, vol. II, p. 210); *Banziganella* nel Logudorese; *Sanzianedda* nella Sardegna settentrion., *Banzicajola* nel Galludorese (SPANO, *Vocabolario sard. ital.* Kalaris, Imprenta nationale MDCCCLI); *Dondola* in Arezzo, *Arcolino* nel Pisano, *Pisalanca* a Lucca (BARBIERI, p. 69); *Dingola e dàngola* ed anche *Dingola andana* nelle Marche (GIANANDREA, p. 25). Il PULCI scrisse: « Fece fare le *bisciancole* a due suoi cittoletti, quelle che noi chiamiamo a Firenze l'*altalena*, a Pisa *Anciscocolo*, a Colle il *Pendoio*, a Roma la *prendifendola*, a Genova lo *balsico*, a Napoli la *salimpendola*, e a Milano *lidoca*. » In Parma si dice *Sbalanza* (MALASPINA, IV, 31); in Mirandola *Plinga* (MESCHIERI, p. 167); in Bologna *Dôndol* (CORONEDI-BERTI, I, 433); in Milano *A la scocca*, o *A scoccà* (CHERUBINI); in Como *Scôca* e *Strica-strôca* (MONTI, pp. 253 e 309) pei due modi come in Venezia e Padova *Al dindolo* e *Al biscolo* (BOERIO e PATRIARCHI); in Tortona *Sbagan-*

*zica;* nel Torinese *Baotiesse* (SANT' ALBINO 218); in Torino e Alpignano *Bauti;* nel Biellese *Bilancia;* nel Canavese *Bianta;* in Montanara *Biautta;* in Crodo (Novara) *Scompeso;* in Monte-Broglio (Novara) *Baltic;* in Crevacuore (Novara) *Sbalansa.* Un giuoco molto simile all'altalena è la *Canofiena* di Roma descritta dal BRESCIANI, *Edmondo,* c. IV. I Romani antichi aveano l'*oscillum* e l'*oscillatio* (Petron. *Sat.* 146; Hygin. *Fab.*, 130; Fest. *Oscillum*); ed i Greci la αἰώρα. L'*oscillatio* o *petaurum pensile* è l' altalena con le funi. I Greci la facevano in due: uno che oscillava ed un altro che spingeva l' altalena aspettandone il ritorno per risospingerla.

## 245. **A Pedi all'aria** e **A la Cazzicatummula.**

Un fanciullo abbassa il capo, poggia le mani a terra ed alza in aria le gambe, reggendosi così un tratto, talora anche progredendo in avanti o di lato.

Questo giuoco è il primo movimento della *Cazzicatùmmula* o *cazzicaredda*, ed anche di quell'altro divertimento ginnastico che i nostri monelli fanno, per lo più innanzi le bande musicali in marcia, in mezzo le vie, allargando le braccia in croce e piegando di slancio sur una delle mani che poggiano a terra il corpo tutto in guisa da fare, braccia e gambe tese, una girandola.

VARIANTI E BISCONTRI

In Bisceglie si dice *Fà' 'u càule;* in Toscana *Far quercia* o *querciolo;* in Parma *Far l'alber* (MALASPINA, I, 43); in Venezia *El bati-palo* (BERNONI, n. 62).

La *Cazzicatummula* è il *mazzaculo, tombolo, capitombolo* degl'Italiani, la *zigamata* de' Parmigiani (MALASPINA, IV, 442); la *stiribacola* de' Piemontesi (SANT'ALBANO, 1102).

### 246. A Sfirriàrisi.

Due fanciulli di fronte l'uno all'altro si tengono per le mani incrociate e si abbandonano col corpo all'indietro sollevando le mani sulla testa e dando una rivolta senza lasciarsi, in modo che si trovino poi una altra volta di fronte tra loro e senza contorcimenti delle braccia.

VARIANTI E RISCONTRI

Simile è in Venezia: *Pan duro*, BERNONI, n. 53 .

### 247. A Scorna-voi.

Sorta di giuoco ginnastico che fanno i ragazzi, in cui l'uno mette le ginocchia nel sedere dell' altro , e con le mani gli afferra i piedi, e così rotolano.

Lo registra A. TRAINA, *Nuovo Vocabolario siciliano-italiano*, p. 892.

### 248. A lu Carritteddu.

Un fanciullo appoggiando le mani a terra solleva in alto le gambe aperte. Un compagno prende le due gambe per di dietro , e cammina in avanti tirandosi dietro il compagno bocconi, le cui mani rappresentano due specie di ruote di carrettella tirata a mano.

VARIANTI E RISCONTRI

È proprio *La cariola* veneziana, descritta dal BERNONI, n. 64.

## 249. A Natari.

Non pochi sono i giuochi che si fanno a mare nel nuoto : giuochi tutti di ginnastica. Eccone i principali :

1. *A mortu 'n tavula*. Il nuotatore s'inclina dolcemente in guisa da riposare supino sull'acqua, braccia ritte e strette a' lati, gambe slungate coi piedi fuori come il petto ed il viso. Di tanto in tanto un movimento delle braccia e de' piedi aiuta a spingersi in avanti o di lato. Talora le due mani si portano dietro la nuca come per farsene un guanciale. Tal'altra inclinandosi da un de' lati il nuotatore prende la posizione d'uno che dorma, facendo della mano del lato che s' adagia sull' acqua guanciale, ed il braccio che guarda in alto poggiando al lato opposto.

2. *A lu pisci*. Si fa per lo più a gara in due, a chi vada più innanzi, e si nuota con una sola mano e piegando verso quella il lato del corpo; mano e lato che si alternano coi movimenti dell'altra mano e dell'altro lato. La gara ha luogo per la difficoltà di questo esercizio.

3. *A la giurana*. Consiste nel fare i movimenti della rana (*giurana*), raccogliendo ad un tempo, e ad un tempo slungando braccia e gambe, ma senza troppa fretta e celerità.

4. *A fari lu canuzzu*, nuotare come i cani, mettendo fuori a vicenda le due mani a forma concava.

5. *A vrazzïari*. Stando immerso tutto nell' acqua,

meno la testa, il nuotatore cava fuori alternatamente le braccia e dà gagliardi colpi sull'acqua per romperla e andare avanti (*Vrazzïari* quasi bracceggiare). (Il Malaspina, IV, 168, fa corrispondere a questa maniera di nuotare: *Andar a spassi nodànd*, e l'italiano *nuotare di spasseggio*).

6. *A 'bbuddari* e *A sammuzzari*. Si fa attuffandosi nell'acqua sia rimanendovi immobile un istante, sia afferrandosi con le mani al fondo per cercarvi qualche cosa, sia anche nuotando. Nell'*abbuddari* usa buttarsi giù sulla testa con le mani in avanti ecc. Nel *sammuzzari* si fanno delle gare a chi vada più innanzi ed a chi rimanga di più sott'acqua.

Nella spiaggia di Palermo è un sito fuori porta S. Giorgio, chiamato ab antico *Sammuzzu*, ove i Paermitani vanno a bagnarsi nella state.

7. *A dari la calàta*. Uno di due nuotatori si accoccola piegando le gambe sulle cosce e mettendo fuori dell'acqua le mani per prender quelle d'un altro che monta sulle spalle di lui. Il sotto si abbassa daccapo, e risollevandosi di slancio con una spinta che gli dà, fa saltare in aria chi gli sta ritto sulle spalle, il quale fa un capitombolo (*cazzicatùmmula*).

8. *A gghittàrisi*. Consiste nel buttarsi giù da un sito più o meno elevato: *a panareddu*, se tutto raccolto e aggomitolato in forma di paniere o di sporta, che forma la varietà *a coffa*; *a pedi*, se sui piedi; *a testa*, se a capo in giù; *a panza*, se dando il ventre, il che suol essere dannoso; *a schinu*, se dando il dosso.

9. *A fari lu papùni* o *lu vapuri*. Unite e aggrappate le due mani, standosi ritto, il nuotatore agita fortemente e prestamente nell'acqua le braccia per imitare con la schiuma che produce gli effetti del vapore. Le braccia sono unite per le mani avvinghiate.

10. *A la palàmita*. (Alla piramide). È il giuoco di *S. Calòiru* (n. 120) fatto in acqua, però senza cori.

Quando si sta in acqua e *nun s'appèdica*, cioè non si tocca coi piedi sul sodo, e si è stanchi, si riposa mettendosi *a mortu 'n tavula*.

Non pochi altri esercizi si fanno a mare, che qui si tralasciano.

VARIANTI E RISCONTRI

Ecco un tratto del *Dafni e Cloe* di Longo Sofista, volgarizzato dal greco da Annibal Caro:

« Dafni spiccato un salto per insino al mezzo del pelaghetto, si gettò giuso: ed andatosene al fondo, stette per buono spazio a tornar suso; poscia venuto a sopra, sbuffato ch'egli ebbe, come quello che era buonissimo nuotatore, prese a fare in su l'acqua di molti giuochi; ed or rovescio, or boccone, or per il lato, fece quando il ranocchio, quando la lepre, quando il passeggio, quando il tuffo; fece il tombolo, fece il paneruzzolo, fece tutti i giuochi che si fanno in su l' acqua, di tutte le guise, con meraviglioso piacere ed attenzione del compagno. »

## 250. A Sciddicaloru.

Dicesi anche, particolarmente in Termini, *A sciddica-culu*.

Divertimento e spesso giuoco fanciullesco, che si

fa raccogliendosi e sedendosi sopra una larga foglia di fico d' India o, senz' altro, accoccolandosi sopra uno sdrucciolo e lasciandosi andare scivoloni sino al basso.

Da questo giuoco, che io anni addietro vedevo molto spesso fare a' fanciulli terminesi, ai Cappuccini, quei di Termini-Imerese hanno per ischerzo lo specioso soprannome di *sciddica-culu*. (Vedi i miei *Proverbi siciliani*, v. III, p. 170).

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana si fa a *Scendere a scortica culo;* in Parma *A blisgar* (MALASPINA, IV, 455); qualche cosa di simile si fa in Piemonte, come può vedersi in FERRARO, nel giuoco *A sdruccioloni*, e più nell'altro *A ruzzoloni*, nn. 32 e 33 della *Raccolta*, e n. XLV de' *Cinquanta Giuochi*.

## 251. A Curriri supra la ciaca.

Scelto un grosso e liscio ciottolo (*ciaca*), uno di due ragazzi prende il compagno ritto e teso, e appuntandone i piedi su quello, ne tiene sospeso obliquamente il corpo , poggiandosene il dosso o il cocuzzolo sul proprio petto, così che spingendolo in avanti, il fanciullo scorra facilmente sul lastrico quasi sia sopra un carro, o sopra ruota unta di sapone.

## 252. A li Cursi.

Si chiama anche *A lu pàliu*.

È la nota gara della corsa, nella quale un numero indeterminato di ragazzi, partendo a un segno del

capo-giuoco da un dato punto, corrono a chi giunga primo alla meta; dove, premio al vincitore è una moneta, un nastro, un balocco qualunque.

In questa occasione i corridori sogliono adornarsi il capo di fazzoletti, sonagli, fronde di sambuco ecc.

VARIANTI E RISCONTRI

Ha molto del giuoco veneziano *Il bocolo,* n. 70 del BERNONI.

## 253. A li Cavaddi.

Un fanciullo fa da cavallo e un altro da cocchiere. Al cavallo viene passato alla bocca un laccio, una funicella qualsisia, che faccia da freno e da redini; qualche volta altri lacci al viso, al capo come per frontale, barbazzale; talora sonaglini, bubboli ecc. L'altro regge le redini,e con una specie di frusta caccia il cavallo, il quale nitrisce, salta e spara dei calci.

VARIANTI E RISCONTRI

Il CHERUBINI registra il giuoco medesimo col titolo *Giugà a cavall e bria,* pel Milanese.

## 254. A Fari li ballunedda.

Dicesi anche *A li lampi; A li vuscichi* in Milazzo.

S'intinge in un poco d'acqua, nella quale sia stato sciolto del sapone, un sottile cannello, e vi si soffia dentro leggermente in guisa da farne venir fuori delle bolle più o meno grandi, chiamate *lampi* (lampade), *ballunedda* (palloncini), *vissichi* (vesciche), ecc., che i fanciulli fanno a gara per chiappare.

Talora con lo stesso bocciuolo si soffia dentro l'acqua saponata, ed a quella miriade di bollicine, che son così gaie a vedere, i fanciulli danno il nome di *paradisu*.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare alle bolle di sapone;* in Lucca *Far le bombole;* il DONI, *Far sonagli;* in Parma *Zugar al bòci d' savôn*, o *Far il boci* (MALASPINA, I, 219); in Milano *Giugà a fa i gemm* (CHERUBINI, II, 209); in Bergamo *Fa i bocalocc;* in Venezia *Zogàr a le brombole* (BOERIO); in Piemonte *Giughè a fe le gole d' savon* (SANT'ALBINO).

## 255. A Fari lu bottu.

*'U juocu 'i paddi* è chiamato in Milazzo.

Con argilla e più comunemente con fango i monelli fanno certi mortai, ciotole ed altri recipienti incavati, e, capovolgendoli, li lanciano a mano piatta e con forza su un muro o terreno piano e solido, trastullandosi a sentirne lo scoppio. Talora si mettono in due, in tre, e danno tutti in un colpo, per vedere chi meglio riesca ad ottenere uno scoppio sonoro.

Per lo più questo passatempo si usa quando è piovuto.

VARIANTI E RISCCNTRI

In Parma *A ciocaroèula* (MALASPINA, I, 415). Si fa anche in Tortona col titolo *A mortarôat* e, in generale, nel Piemonte. Vedi FERRARO, *Raccolta* n. 31, e *Cinquanta Giuochi*, n. XLIV: *I mortaretti*. Ricorda il *Fictor* latino, modellatore in creta o vasaio: πλάςτης de' Greci.

## 256. A cui nni mancia cchiù assai.

Si fa in due o più, i quali uno alla volta lanciano a mare, ne' laghi, ne' fiumi, per farli rimbalzar fuori, de' sassolini lisci raccolti sulla spiaggia, o altri cocci piatti e arrotondati. Chi *mancia cchiù assai*, cioè chi riesce meglio e più volte a fare schizzare a fior d'acqua il suo sassolino, a farlo saltellare, e andar più lontano, vince.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare agli schizzetti*, *Fare al rimbalzello* (l'ha anche il MANZONI ne' *Promessi Sposi*); in Parma *Zugar a piapèss* (MALASPINA, III, 281); in Padova *Zugar a le piastrèle;* in Piemonte *Giughè a tirè d' pere su l'aqua* o *a fior d'aqua* (SANT'ALBINO); in Venezia *Zogar a caorio* o *Far passarini;* in Chioggia *Far scalete* (BOERIO, p. 815).

## 257. A li Ciràsi.

Due fanciulli (o fanciulle) prendono ciascuno una ciliegia, ne appaiano ed attorcigliano le grappe, e tirano ciascuno a sè la propria. Colui che rompe la grappa dell'altro e la porta via, vince le ciliege.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana *Fare alla grappa*; in Parma *Zugar a piccòll* (MALASPINA, III, 286). Un giuoco simile con l'uva è l'abruzzese *Appicca-uva* (Finamore, ms.).

## 258. A la Gorgia.

In Riesi ed altri comuni è inteso col titolo *Ad acchiappa-'mmucca.*

Si fa lanciando in aria un frutto qualunque, per lo più grossi acini d'uva, sorbe mature, fichi, fichi d'India rimondati, od altro, e raccogliendolo, al cadere, con la bocca aperta sì che coli nella gola senza toccarlo con mani nè masticarlo. Spesso i monelli giocano a gara tra loro a chi faccia andare più in alto il frutto, ed a chi più destramente lo riceva in bocca.

VARIANTI E RISCONTRI

A nessuno sfuggirà che la voce *gorgia* siciliana è la *gorge* francese.

*Fare a pappaceci,* in Toscana.

## 259. A li Gallittini.

In Palermo, nell'autunno e più nell'inverno, un gran numero di ragazzi vanno vendendo, entro un paniere ovale, per due centesimi l'una (e le piccole per un cent.) certe sottilissime ciambellette dette *tarallucci*, che essi gridano: *Haju tarallucci! Gallittini haju!*

Ora con queste ciambellette fanno una specie di scommessa tra loro in questo modo: Il venditore, a cui tocca, ne prende una, e piegandosi indietro in modo che la fronte guardi obliquamente in alto, l' adagia su quella, e per via di movimenti della faccia l'aiuta a scendere pian pianino sugli occhi, sul naso, sulla

bocca. Qui, afferrata che l'abbia tra' denti, la rompe, ed intanto che la tritura e la inghiotte, con le labbra regge i frammenti della ciambelletta, la quale a poco a poco viene alla stessa maniera masticando e mangiando senza mai toccarla con le mani. Se egli riesce al suo intento senza averla mai toccata, senza essersela fatta cadere tutta o parte, vince, cioè ha diritto ad aver pagata dall'altro la ciambelletta che egli s'è mangiata.

Il giuoco è talora un po' lunghetto e difficile, ma vi son de' monelli che vi riescono a meraviglia.

## 260. A li Pitanzi.

Molti ragazzi siedono in terra l'uno dietro e fra le gambe dell'altro. Il capo-giuoco, che siede innanzi a tutti, tenendo con ambe le mani una lunga canna, domanda: *Chi vuliti manciari?* L'ultimo risponde: *Maccarruni.* A questa risposta il capo-giuoco batte con la canna indietro i fianchi di tutti i giocatori, e torna a chiedere: *Chi vuliti manciari?* A cui l'ultimo risponde di nuovo: *Arrustu* (o qualunque altra vivanda). A questa risposta li percuote un' altra volta, e così prosegue a dimandare e a battere sino all'ultimo servito.

Versione di Mazzara.

## 261. A li Paparini.

D'estate, quando i rosolacci (*papaver rhoeas* L.) sbocciano, i fanciulli ne vanno a raccogliere, e pei vi-

coli e chiassuoli di Palermo li vengono barattando con altri fanciulli con bottoni, piombo od altro. Per farsi sentire da chi non li vede gridano: *Paparini*, *picciuotti! pi funniedda e chiummu v' 'i canciu!* [1] grido che fanno anche i cenciaiuoli, i quali al primo sbocciar de' rosolacci ne vanno anch'essi a raccogliere ed a barattare coi fanciulli che li cercano.

Un passatempo prediletto di chi ha rosolacci consiste nell'avvolgerne, una alla volta, le foglie, rigonfiarle, e farle scoppiare sulla propria o sull'altrui mano o fronte; il che si dice *scrùsciri li paparini* (fare scoppiare i rosolacci).

VARIANTI E RISCONTRI

Ricorda lo stesso divertimento, anche greco, il DE NINO, (I, p. 78) come in uso negli Abruzzi.

## 262. A Fari lu Casteddu.

Uno de' passatempi graditi pe' ragazzi è quello di fabbricarsi il così detto *casteddu* in Palermo, la *gebbia*, o *la mànnira* o *lu parcazzu* o *li casuzzi* o *lu furnu*, nel restante dell' isola, fuori le grandi città, secondo i luoghi ne' quali vivono i fanciulli, e le idee che essi hanno. I materiali della fabbrica sono pietre qua e là raccolte, e imitando il lavoro de' muratori le vengono collocando e assestando l'una sull'altra a secco, ovvero murate con argilla, fango od altra materia che fa le veci di calcina. Il castello è una specie

[1] Rosolacci, ragazzi! ve li cangio (baratto) per fondelli e piombo!

di muraglia a forma ovale o rotonda, alta poco più d'un metro, dalla quale qualche volta si fanno sporgere bocche di doccioni di terra cotta rotti ed inservibili, che fingono cannoni.

I murifabbri, divisi gli uffici, fanno questo da guerriero, quello da sentinella, quell'altro da castellano o padrone che si voglia dire.

La *gebbia*, vivaio, è un ricetto quadrato per annaffiare gli orti; la *mànnira*, mandra; il *parcazzu*, terreno chiuso da muro a secco e siepe, circondato da fossato, per chiudervi di notte le mandre e guardarle da' lupi ecc., ricevono le forme di questi ricetti rusticali; ma i *furni* son chiusi, come i forni che molte casette di campagna hanno davanti o presso l'uscio.

## 263. A la Muntagnola.

Ne' giorni di festa sogliono i fanciulli formare con pietre, terra e fronde una specie di montagna con tutte le salite, le discese, i poggiuoli, i dirupi di essa. Una grotta non vi manca mai, e dentro vi è una delle figurine in creta, che rappresenta un santo o una santa.

In Palermo rappresentano, specialmente di estate, la *Grutta di S. Rusulia;* ed il Pellegrino è il monte che vogliono imitare con la sua famosa *scala* a zig-zag, che popolano di soldatini di creta, e la grotta della Vergine protettrice della città.

È un divertimento specialmente delle bambine, le quali si rifanno della spesa de' *pastureddi* (pastorelli,

nome generico di tutte queste immagini in creta) chiedendo più o meno insistentemente a' passanti qualche monetina con un vassoio in mano, sul quale è posata la immagine in carta della Santa che festeggiano. Quel che avanza della somma raccolta serve a far le merenducce.

Il *Pirsepiu* o *Prisepiu* di Natale è la sola rappresentazione alla quale potrebbe paragonarsi questo paesaggio; e del presepio in Sicilia fu già detto abbastanza ne' miei *Spettacoli e Feste popolari siciliane*, pp. 437-440.

### 264. A lu Carru di puma.

In estate, quando le mele (*puma*) sono più abbondanti, i fanciulli di Palermo imitano con cannucce e stecchi di varia lunghezza l'antico carro trionfale di S. Rosalia. Le canne rappresentano la travatura del carro e son legate tra loro per via di mele, nelle quali s'infilzano. La forma è piramidale, avente alla base quattro ruote, anch'esse di mele ammezzate o affettate, ed alla sommità una figura di mele tagliuzzate, che nella intenzione de' fabbricanti vuol essere l'immagine di S. Rosalia.

### 265. A Fari la gèbbia.

Con fango, terra, argilla, pietre, legno o checchè altro usano i fanciulli divertirsi a far de' ritegni ne' rigagnoli delle strade durante o dopo la pioggia, per

impedire il corso dell'acqua; la quale, crescendo e traboccando, li supera e passa via distruggendo il loro lavoro.

Talvolta essi fanno de' fóri o de' solchi negli argini medesimi.

VARIANTI E RISCONTRI

Col titolo di *tura* lo fanno anche i fanciulli toscani (FANFANI, *Vocab. della lingua ital.*, p. 1605).

## 266. A Circari chiova.

Quando è piovuto e le pozzette son piene d'acqua, i fanciulli vi vanno frugando entro con le dita o con un fuscello per veder di trovarvi ferro, chiodi, spilli od altro, che la corrente possa aver trascinato o scoperto. Alla ricerca essi accompagnano la cantilena della formula :

Santu Nicola, Santu Nicola,
Facitimi asciari ferru e chiova! [1]

Un altro passatempo durante la pioggia:

Quando piove i fanciulli, desiderosi che la pioggia prosegua e cresca, così pregano Dio ad alta voce :

Forti, Signuri, cà mè patri di fora è!

VARIANTI E RISCONTRI

Il MALASPINA, IV, 421, nota lo stesso uso fanciullesco in Parma sotto il titolo *Zavajar*, che corrisponde al toscano *Cercar col fuscellino*.

Vedi CORAZZINI, p. 121 e seg.; MANGO, *Archivio*, vol. II, pag. 182.

[1] S. Nicola, fatemi trovare ferro e chiodi!

Relativamente alla preghiera per la pioggia, vedi DE GUBERNATIS, *Zoological Mythology,* v. II, p. 211.

I fanciulli lombardi per invocar la neve continuata, allorchè ne vedono i primi indizi, per poi divertirsi cantano (CHERUBINI, I, 187):

> Pioeuv pioeuv
> La gaijnna la fa l'oeuv
> Fiocca fiocca
> La gaijnna la fa l'occa.

## 267. A lu Roggiu a suli.

Si sputa in terra, e vi s' impianta nel mezzo uno stame secco del fiore di fieno, il quale, per l'umidità della saliva, si storce, e gira intorno a sè in senso contrario al primo e naturale suo contorcimento a spirale. Asciutta, si torna a bagnar con saliva, e torna, benchè molto meno, a contorcersi.

## 268. A li Mazzoli.

Così in Borgetto; e in Partinico *L'asti di li màntici* (le aste del mantice).

Tre stami del fiore di fieno secco si rompono a mezzo, e in forma quadrangolare si attaccano a due angoli con cera, lasciando libere le due altre estremità. Si bagnano con saliva tutti e tre gli stami, e si posano sopra un piano. Cominciando, per l' umidità, a storcersi, il balocco piega in varie guise rassomigliando, secondo i fanciulli, al batter di due mazzuole (*mazzoli*) o all'alzare ed abbassare delle aste del mantice dell'organo o della fucina del fabbro ferraio.

## 269. A lu Coppu.

Nudi i piedi e bagnati, i ragazzi li piegano così da rendere concava la pianta, e battendola fortemente e molte volte di seguito sul lastrico egualmente bagnato, corrono e fanno un forte scoppiettio.

## 270. A Fari lu Specchiu.

Altro divertimento de' fanciulli consiste nel prendere un pezzettino di specchio, e, collocandolo verso il sole, ripercuoterne i raggi entro le case o sul viso delle persone.

VARIANTI E RISCONTRI

Col nome di *Gibignanna* lo fanno i fanciulli lombardi (CHERUBINI, II, 218), e lo faranno, naturalmente, tutti gli altri fanciulli.

## 271. A Fari li Stiddi.

In una brigatella di fanciulli chi *fa li stiddi* (le stelle) è sempre il più scaltro, e chi se le fa fare è il più ingenuo ed il più credulo. Il primo prende la mano del compagno, e bagnando di saliva il pollice glielo strofina fortemente e lungamente sul dosso in modo che gli faccia una lividura. Il paziente durante questo lavoro dee guardare in cielo, e quando tutto è finito si trova con quelle specie di stimate.

VARIANTI E RISCONTRI

Si ravvicini al *Veder le stelle* notato dal MINUCCI nelle note al *Malmantile*, vol. IV, 160.

## 272. A li Stiddi di menzijornu.

Un ragazzo un po' vivace chiede ad un altro un po' ingenuo : — *Vô' vidìri li stiddi di menzijornu?* — *Sì*, risponde l'altro. Allora il primo mette de' sassolini fra le dita di una mano del secondo, e gli dice:— *Talìa 'n celu.* — Quegli guarda in alto, ed il furbacchiotto gli stringe fortemente la mano.

## 273. A Ura di mètri è!

Uno, due o più fanciulli quando altri loro compagni stanno in piedi, d'improvviso li colgono per un piede o una gamba per farli cadere per terra; e nel prenderli gridano : *Ura di mêtri è! Ura di mêtri è!* Il brutto giuoco, pericoloso, ma di grande divertimento per chi non ne sia la vittima, si prosegue per un bel pezzo.

Così in Polizzi.

# GIOCATTOLI E BALOCCHI

# GIOCATTOLI E BALOCCHI

---

## 274. **Lu Sautampizzu.**

(*Tav. III, fig. 12*)

Lo chiamano *Sautampizz* in Piazza Armerina, *Sautagianni* in S. Lucia di Mela, *Sautaloru* in Catania, *Griddu* in molti comuni dell' isola, *Carcalez* , cioè grillo, in Piana de' Greci, *Pisci ch' abballa* in Morreale, *Don Giorgi* in Messina, *Zabbatana* in Siracusa.

Pezzetto di ferula in forma di lucertola, o tarantola, o ranocchio, e nel sec. passato di uccelletto (*a*) (PASQUALINO, IV, 346), i cui piedi sarebbero rappresentati da un pezzettino di canna arcuata, che vi s' infilza nel mezzo (*b*) legando le estremità libere della canna con un poco di spago (*c*), nel cui centro si gira un fuscello o uno stecchino (*d*), e tanto si gira e si rigira, che l' arco si tende, e un capo libero della cannuccia si forza verso la coda, al lato inferiore del ranocchio, sulla quale è attaccata della pece da calzolaio (*e*). Il fuscello premuto nella pece vi rimane appiccicato tanto che basti ad essere il balocco posato sur un piano; e allora si stacca e il ranocchio per quella specie di molla che scatta salta con violenza.

Nelle fiere specialmente pasquali si vende 2 centesimi di lira.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana e tutta Italia è detto *Saltamartino*, e se ne fa di legno e più comunemente di gusci di noci. Eccone la descrizione secondo RIGUTINI e FANFANI, p. 1367, che concorda con quella del FANFANI, *Vocab. dell'uso*, 848:

« Trastullo fanciullesco, che si fa con un mezzo guscio di noce forato ai lati della larghezza dell'orlo; dentro ai fori si passa un filo cerato, e si annoda; vi si rigira poi dentro un fuscellino, il cui capo libero forzatamente si porta a uno dei punti estremi della lunghezza dell'orlo, dove è posta un poco di cera o pece che vel tiene appiccato qualche momento, dopo di che il fuscello si stacca, e, scattando, fa saltare esso guscio. Su per le fiere si vendono di legno, e in forma di ranocchio, ma col medesimo ordigno. »

È anche detto *Bisirizio;* ed in DATI, *Lepid.* 60, *Misirizzio;* e più toscanamente *missirizzi* o *misirizzi* da *rizzare* e *star ritto*; ma probabilmente questo balocco è un un po' differente.

In Mirandola e Venezia è detto *Rana* (MESCHIERI, 179); in Parma *Saltamartèn* (MALASPINA, IV, 15); in Milano *Saltamartin* e in Lombardia anche *Saltambrugna* (CHERUBINI, IV, 95).

## 275. **La Stidda.**

(*Tav. II, fig. 7*)

Lo dicono *Stile* in Piana de' Greci, *Cumeta* in Riesi, Siracusa ecc., *Cumedia* in Piazza Armerina, *Comèddia* o *Cumèddia* nella provincia di Trapani, in alcuni siti della Conca d'Oro, in Noto, Modica ecc.; *Praneta* in Messina; *Picaredda*, dalla forma del pesce *picara* (rhaja L.), in Licata.

Noto balocco di carta di forma quadrata; teso da una stecca o cannuccia verticale detta *spitu*, spiedo, (*a*, *a*) e da una arcuata, che parte da uno de' due angoli laterali, in alto, e finisce all'angolo opposto, detta *sonu, arcu* (*b*,*b*): l'uno e l'altro attaccati al balocco con pezzettini di carta (*pezzi*).

Se ne fanno da un foglio, da un foglio e mezzo, da tre, fino a sedici, a ventiquattro e più fogli di carta. Questa forma semplicissima di aquilone, legata a' due segni *c*, *d* con un filo detto *cursali* (*e*), prende il nome di *cursali*, perchè quasi sempre serve a dar la caccia ad altri aquiloni simili o meno grandi.[1] Ad esso s'appiccica ora una lunga coda (*cuda*), ora uno o più pezzetti di catena (*catineddi*), ora de' fiocchi (*giumma*), sempre di carta, come quelli del nostro disegno.

La *stidda* bene equilibrata si manda in aria (*si parti*) quando spira un po' di vento. Ma se piega da un lato (*havi lu latu*) e fa de' giri (*fa càzzichi*), ci si rimedia attaccando della carta al lato opposto. *È quaqquarazza* se per debolezza dell' arco si piega più del convenevole. Spesso si mandano in aria molte di queste *stiddi* di seguito, l'una attaccata all'altra, e prendono nome di *filera*. In Palermo vi son *fileri* da quaranta, sessanta ed anche più *stiddi*. Nella *stidda* da *filera* manca il doppio attacco del *cursali* (*e*), bastandone un solo, verso il terzo superiore dello *spitu*. Una *filera* suole

[1] *Cursali*, come si vede, significa: 1° grande aquilone senza coda o altro; 2° attacco dello spago all'angolo superiore e al centro (*c*, *d*) di ogni aquilone.

avere un *cursali* che la guarda ed assicura da altri aquiloni o *cursali* disposti ad assalirla e farne preda.

Ad una *stidda* che è già in aria si mandano qualche volta de' *curreri*, corrieri, pezzettini rotondi di carta con fóro nel mezzo, in forma di ciambelletta, che s' infilano dalla estremità dello spago tenuta da chi regge l'aquilone.

Si usa di primavera e di estate, come si rileva anche dal seguente indovinello popolare sull'aquilone in parlata del Modicano (GUASTELLA, *Indovinelli di Modica, Chiaramonte e Comiso*, num. 224. Chiaramonte, 1880):

Iu pussièru un bell' armali,
Ca spassiggia ṅi l' està;
Havi pizzu, cura ed ali,
Ma 'un è armali 'n verità.

E da' seguenti versi d'una satira popolare inedita sopra *La festa di Natali di li Pisanoti* (prov. di Catania) nel 1858:

La carta vi portai ppi li *cometi*
E poi v' addivirtiti 'nta la stati. [1]

VARIANTI E RISCONTRI

*Cmeta* è detta in Bisceglie; *Cumeta* o *Cometa* negli Abruzzi (FINAMORE, p. 83); *Aquilone* in Toscana (FANFANI, p. 69; RIGUTINI e FANFANI, pag. 116); *Cometta d' carta* in Parma MALASPINA, I, 446); *Comètta* in Milano (CHERUBINI, I, 314); *Stela cometa* in Venezia (BOERIO, p. 403); *Cometa* in Piemonte (SANT'ALBINO, p. 384).

[1] Io vi portai (vi ho portata) la carta per gli aquiloni; e poi vi divertirete nella state.

## 276. **La Virdunera.**
(*Tav. II, fig. 9*)

Trastullo da fanciulli e qualche volta da giovani, formato d' un pezzo di tavola quadrata ed allungata, alla quale si dà spesso forma di aquila o di prospettiva di casa, od anche un po' differente, come nel nostro disegno; uno specchio (*a*) con due vasetti ai lati: uno con panico e l'altro con acqua; un saltatoio fatto a ringhiera di terrazzino (*finistruni*) (*b*), sul quale si tiene un verdone *'nvracatu* e addomesticato (*c*).

Il verdone si *'nvraca* con quattro laccettini, che si passano due sotto le ali e due sotto le gambe, tutti poi legati insieme. Questa *vraca* in Catania si dice *addazzu* (laccio?), e si usa anche per tutti gli uccelli di zimbello (*aceddi di zimmeddu*). Il verdone si addestra ed abitua a volare verso la *virdunera* reggendolo sull'indice prima da vicino, e poscia, mano mano, da una certa distanza, ma quasi sempre a vista della *virdunera.* Quando esso pare abbastanza addestrato a volare alla sua ringhiera, lo si fa partire molto da lontano e, potendo fidarsene, per via non diritta, ed anche senza laccio alla *vraca*, sicuri che l' uccello prenderà il volo sempre verso il suo posto.

Ai verdoni addomesticati non si fa mancare qualche briciolo di midollo di pane inzuppato in acqua vinosa, buono, secondo i fanciulli, ad ubbriacarlo e farlo volare con maggiore slancio ed energia.

Molti ragazzi partecipano da spettatori a questo passatempo facendo doppia ala all'uccello che vola verso la *virdunera*.

### 277. La Serra.

Chiamasi *Serramònica* in Licata e Siracusa.

Passatempo fanciullesco, che si fa intrecciando fra le dita, il naso e le labbra un laccio o filo legato ai due capi, in guisa da formarne poi una specie di croce, dei cui quattro capi, tre son tenuti con le due mani e con la bocca dal giocatore,.e uno da un compagno. Così mettendo in moto alternativo ora i due lacci trasversali, ora i due longitudinali, si imita il moto dei segatori quando segano (*sèrranu*).

### 278. La Marredda.

(*Tav. I, fig. 3*)

*Trippici* in Caltanissetta, *Catalettu* in Riesi, *Maidda* in Milazzo.

Giuoco e passatempo fanciullesco, che si fa con una gugliata di filo annodata a' due capi, tenendola tra le due mani e intrecciandola in molte guise alle dita proprie e passandola in quelle d' un altro, che deve di necessità concorrervi. Così ne vengono varie figure, che per le loro analogie si dicono: *lettu* (letto), *naca* (culla), *cannileri* (candeliere), *pisci* (pesce), *specchiu* (specchio), *gradetta* (gratella del fornello), *vastuneddu di S. Giuseppi* (bastoncello di S. Giuseppe).

Nel nostro disegno è rappresentata la prima figura, che risulta dal primo intreccio del filo.

VARIANTI E RISCONTRI

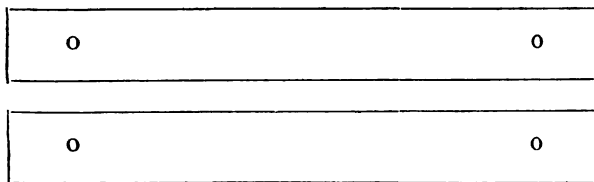
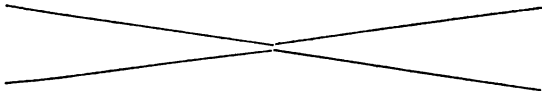
Dicesi in Napoli *Matassa;* in Toscana *Ripiglino.*

### 279. **Biancu e russu.**

(*Tav. II, fig. 6*)

In Menfi *Curdedda niura e bianca.*

Il *Biancu e russu* è un balocco fanciullesco formato nel seguente modo:

Si tagliano due cannucce, lunghe da sei ad otto centimetri, larghe appena uno, e si forano entrambe verso le due estremità (o, o, o, o) come nel seguente disegno:

Nel fóro destro dell'una si introduce un filo rosso, che si fa uscire dal fóro sinistro dell'altra, e nel fóro sinistro un altro filo bianco che va ad uscire dal fóro destro dell'altra. Questi due fili si riuniscono e legano insieme a ciascuno dei loro capi, e le due cannucce applicate l'una nell'altra racchiudono i due fili incrociantisi in questa imperfetta forma, che però vuol esser orizzontale:

Tenendo dai due estremi e movendo dall' uno all' altro estremo le due cannucce, si ha, com'è facile vedere, questo : che dove il filo d'un lato è rosso alla prima metà, è bianco alla seconda metà; e viceversa. Onde chi ha il *Biancu e russu* invita un compagno a giocare, e dandogli in mano un capo de' due fili (v. tav. II, n. 6, *a*) e l'altro reggendo egli stesso (*b*), gli chiede : *'U tò chi è: biancu o russu?* Se quello risponde: *biancu*, egli con la sua mano destra (*c*) muove le cannucce (*d*) in guisa che al lato del compagno venga il filo rosso (*e*) e non già il bianco (*f*); e se quello dice : *russu*, fa al contrario : tanto che la perdita è sempre per quello, che per l'astuzia di chi fa il giuoco non riesce mai ad apporsi.

Il *Biancu e russu* si suole avvolgere coi suoi stessi fili, e si conserva nelle tasche dai fanciulli che giocano con esso.

VARIANTI E RISCONTRI

In Bisceglie invece delle canne si adopera un ossicino vuoto al di dentro, (ordinariamente di capretto o di agnellino) e vi si fanno incrociare i due fili. Il balocco è detto *Ouss du mourt* (osso del morto).

## 280. La Badda all'aria.

Preso un bocciuolo di canna aperta all'un dei capi e chiuso all' altro dal nodo, attaccasi a quest' ultimo un laccio lungo quanto basta, dalla cui estremità pende una palla di piombo. Agitando il bocciuolo e gittando in aria la palla, questa al suo cadere si riceve nella estremità aperta del bocciuolo, o cannello che sia.

VARIANTI E RISCONTRI

Sotto il nome parmigiano di *Furlòn* il MALASPINA, II, 199, ricorda « un piccolo bastone lavorato al torno, con una cavità ad ambedue le estremità: gettasi in aria una piccola palla attaccata ad un filo legato alla metà del bilbochetto, e procurasi di farla ricadere e restare in una delle estremità. »

Sotto il nome poi di *Bilboquè* (dal franc. *Bilboquet*) il SANT' ALBINO, pag. 248, descrive pel Piemonte una « sorta di giuoco, che esige molta destrezza; e consiste in una specie di calicetto di legno, dal quale pende una cordicella alquanto lunga, alla quale è annessa una palla, e questa slanciata, vi si va sotto col calice per raccoglierla, e se il giocatore fa entrare la palla nel vaso del calice ha vinto; se no, resta perdente. »

I Milanesi lo chiamano *Mirabocchin*.

## 281. Lu Ricçicu.

« Quel pezzetto di legno con cui giuocano i fanciulli a cacciarlo per aria, come nel gioco del pallone. »

Così TRAINA, *Nuovo Vocab. sic.*, p. 813; ma io non me ne so formare un'idea, non conoscendo il balocco.

## 282. Lu Rùzzulu.

Dicesi anche *Ruzzalora*.

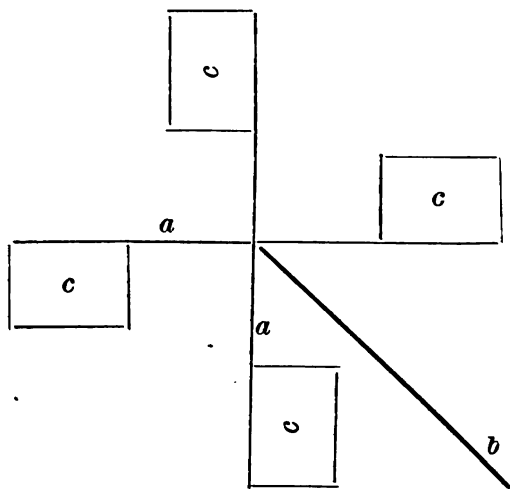
« Girella con cui si trastullano i ragazzi lanciandola per farla correre, e per lo più la si fa rotolare per le strade con gran forza di braccia. »

VARIANTI E RISCONTRI

Il TRAINA (*Nuovo Vocab. sic. ital.* p. 845), vi fa corrispondere il toscano *Ruzzola.*

Il MALASPINA, IV, 46, lo registra *Zugàr a la rodèla,* ed aggiunge: *Giocare al giullo* tosc., giuoco fanciullesco nel quale si baloccano a far girare una rotella.

## 283. Lu Mulinu.

Si dice anche *Mulinu a ventu*, ed è formato, come si vede dal qui intercalato disegno,

di due asticciuole di canna o di legno (*a*, *a*) legate nel centro a croce, impernate sopra un'altra asticciuola (*b*), ed aventi ciascuna a' capi un pezzettino di carta in

forma di ala (*c*, *c*, *c*, *c*). Portandolo contro il vento, questa specie di mulino gira. Talora ha due sole braccia.

Altra girandola di carta è il seguente balocco.

VARIANTI E RICCONTRI

In Toscana e, generalmente, in tutta Italia, dicesi ***Mulinello*** « un trastullo da fanciulli, che consiste in una canna, in cima della quale sono impernate due ale di carta a foggia di quelle de' molini a vento. » (RIGUTINI e FANFANI, p. 1006).

In Parma è detto ***Molinell di carta*** (MALASPINA, III, 102).

## 284. **Lu Firrialoru.**

(*Tav. I*, *fig.* 5)

In Monreale, Prizzi, Isnello si chiama *Stidduzza*.

Un pezzettino di carta da quattro a sei centimetri quadrati si taglia diagonalmente agli angoli fino a due terzi della sua lunghezza; indi se ne ripiegano sopra di se stessi gli angoli (*a*, *a*, *a*, *a*), portandone verso il centro le estremità, le quali per mezzo d'uno spillo si raccomandano, con un forellino comune, a un pezzetto di canna (*b*), o ad un bastoncino qualunque (*b*). Cosi restano libere altre quattro estremità (*c*, *c*, *c*, *c*), che, accartocciate a mezzo come sono, col vento fanno girare il balocco.

I fanciulli tenendo in mano il bastoncino del *firrialoru* corrono contro il vento, e si divertono a farlo girare.

Alcuni impiantano sotto varie forme molte di queste

girandole a differenti colori, e le attaccano innanzi gli usci delle case, alle finestre, e dovunque spiri vento.

Si fa di primavera, e più di estate.

VARIANTI E RISCONTRI

In Bisceglie si chiama *Muinu a veint*; in Toscana *Mulinello* o *Frullino*. La *Zirandola* veneziana (BOERIO) ha molto somiglianza con questo balocco.

### 285. La Strummulicchia.

È un trottolino in embrione; per cui in alcuni paesi è detto *Turtulicchia*; in Piazza *Rumulidda;* in Monreale *Fusiddu;* in Piana dei Greci *'Ssumb* (bottone); in Riesi *Capitina;* in Milazzo e S. Lucia *Puoni;* altrove *Firrialoru*.

È un fondello d' osso con un fóro nel centro, nel quale s'infila uno stecchetto arrotondato, che tra il pollice e l'indice riceve un movimento di rotazione.

In alcuni paesi si fa d' un pezzettino di legno ingrossato nel mezzo.

VARIANTI E RISCONTRI

*Trottolino* è detto in Toscana; *Pirlén* o *Pirlétt* in Parma (MALASPINA, III, p. 297); *Birlo* in Milano (CHERUBINI, I, 108); *Totò* in Piemonte (SANT'ALBINO, p. 1169); *Girlo* in tutta Italia.

### 286. Lu Tornu.

In Borgetto *Firrialoru;* in Riesi *Currula*.

Si arrotonda in forma di piastrella un coccio, un mattone sottile, una palla di piombo, una lamina spessa

qualunque, ovvero si prende una moneta, e vi si fanno nella stessa linea centrale due fóri, ne' quali si passa un laccetto, i cui capi si annodano. Portata la piastrella verso il centro del laccio, e tenendo con le mani i due capi di questo, si rigira con una mano; indi tendendolo e allentandolo alternatamente, la piastrella gira in avanti e indietro.

Si usa in primavera e in estate.

Questo balocco, che qualche volta pel logorio del laccio può cagionare del male a chi lo gioca, somiglia al seguente.

VARIANTI E RISCONTRI

Nell'Abruzzo Chietino si usa ne' giorni di Pasqua, ed è fatto d'un disco di stoviglia. Il suo titolo è *Lu zzurre-zzurre* (Finamore, ms.).

## 287. L' Aneddu.

S' infila tra le gambe e si tende uno spago legato ai due capi; indi tra' due fili, nel centro, si pone un anello di metallo, che con essi si viene rigirando, e torcendo in guisa che resti come stretto tra due elissoidi. Allora il fanciullo allenta le mani e slarga le gambe, che, tendendo i lacci, fanno rapidamente rigirare l' anello in senso contrario al primo giro, e svolto e restato libero, parte violentemente rotando per terra o a fior di terra.

È un passatempo che piglia forma di giuoco quando più ragazzi si provano a chi lo faccia andar più lontano; e chi lo fa, guadagna la partita.

VARIANTI E RISCONTRI

In Toscana si dice *Fare all'anello;* in Venezia *Zogar a l'anèlo,* e chi primo riesce a prender l'anello, vince. Somiglia molto al *trochus* de' Latini e al τροχός de' Greci.

### 288. Lu Roggiu.

(*Tav. III. fig.* 11)

Si forano nel mezzo due gusci ripuliti di noce (*a*, *a*), e vi si fa passare un fuscello della grossezza d'un fiammifero, ed anche meglio e più frequentemente un fil di ferro, avente a un estremo una ripiegatura a forma di manubrio (*b*). Nel centro di questo filo si lega un filo di cotone, che esce dal foro inferiore naturale della noce; questo filo (*c*) ha all'altro capo un sassolino che fa da pendolo (*d*).

Chiusa ed anche legàta con filo la noce vuota, si gira tanto lo stecchetto, che il filo si avvolge tutto e tirasi in alto il pendolo; indi si lascia libero lo stecchetto, e il pendolo di questo così detto orologio scende rapidamente producendo il lieve rumore che fa l'orologio cha si carica e scarica a distesa.

VARIANTI E RISCONTRI

Nell' Abruzzo Chietino la *Cucurummèlle* è un congegno simile al nostro per far girare il fusaiuolo attraversato da un perno (Finamore, ms.).

### 289. Lu Firrianciònciulu.

(*Tav. I, fig. 1*)

A capo d' un'asticciuola rotonda (*a*) si conficca dal

fóro naturale una noce piena (*b*) e vi si tiene fissa; forasi nel centro de' due gusci senza aprirla altra noce, e se ne cava fuori il gheriglio ed i sepimenti, in modo che rimanga intieramente vuota. Si lega un filo nel centro dell'asticciuola, e dall'altro capo libero di questa introducendo la noce vuota, (*c*) si fa esso filo uscire dal fóro posteriore della noce medesima (*d*). Tenendo con la mano sinistra (*e*) la noce mobile di sotto (*c*), si gira con la destra quella fissa di sopra (*b*) per avvolgere attorno all'asse (*a*) entro la noce vuota il filo. Con la mano opposta (*f*) si tira il filo (*d*) che esce dal fóro (*e*), e la noce di sopra (*b*) gira svolgendo il filo stesso, e poi, rilasciando questo e ritirandolo, in senso inverso; così che abbia un giro alterno e continuo come di arcolaio da fanciulli.

Si usa in Milazzo.

### 290. L' Animulicchiu.

Piccolissimo arcolaio di canna, che gira sopra un bocciuolo anch' esso di canna, entro il quale l' asse dell'arcolaio s'infila legandovi un laccetto che si fa uscire da un fóro del bocciuolo stesso, e che, avvolto dapprima all'asse medesima, preso poi e tirato dal fanciullo, svolgendosi fa girare l'arcolaio a destra e poscia rallentando la mano, a sinistra.

### 291. La Trumma e càccami.

La *Trumma*, tromba, *Cannolu* in Messina e Catania, *Cannazzola* in Noto, *Anneghia-picciotti* in S. Lucia

di Mela, *Zabbatana* in Siracusa, è un lungo, talora lunghissimo bocciuolo di canna verde e sottile, entro il quale si spinge con forza di soffio il nocciolino del *càccamu,* o *minicuccu*, o *milicuccu* (Modica), o *fafareca* (Forza), o *favaraggiu* (Siracusa), che è la bagola, ossia il frutto del loto (*celtis australis*, L.), il giracolo, del quale si sia mangiata la scarsissima polpa. In mancanza di *càccami,* i monelli che si divertono a colpirsi l'un l'altro, e talora a disturbare i non monelli che vanno pe' fatti loro, masticano e si soffiano in viso *cabbasisi*, cioè dolcichini (*cycerus esculentus*, Linn.), ovvero cotogne (*pyrus cydoria* L.), o piselli, o lenticchie, o grano, e perfino anche cenere (Catania).

I *càccami* in Palermo si soffiano per la festa dei Santi Cosimo e Damiano (27 settembre), le *cabbasisi* e le cotogne per la Madonna del Rosario (prima domenica di ottobre): due feste nelle quali il balocco della *Trumma e caccami* è inevitabile (vedi i miei *Spettacoli e Feste*, p. 384).

Nella tradizione popolare Giovanni da Procida andò preparando contro Carlo d'Angiò la rivolta, che prese poi il nome di Vespro (1282), parlando all'orecchio dei Siciliani per mezzo d'una *Trumma di caccami*(v. PITRÈ, *Il Vespro siciliano* ecc.).

P. SPATAFORA, nel suo Vocabolario siciliano ms. del sec. XVII, notò: *Zarbatana*, *trumba di cannizzola pri cacciari o tirari baddiceddi.*

VARIANTI E RISCONTRI

Un uso parmigiano simile nota il MALASPINA, I, p. 509, alla voce *Cucùmer salvateg.*

## 292. Lu Sgriccialoru.

Si dice anche *Scricchialoru* e *Siringa*, ed è un balocco símile allo *Scupittuni*, consistente in un bocciuolo di canna, che da un lato è aperto, e dall'altro è chiuso dal nodo, in mezzo al quale è un forellino, onde viene schizzata fuori, come nella siringa, della acqua spinta da una bacchettina con uno stantuffo di stoppa. La sua forma è presso che la stessa dello *Scupittuni* (Tav. II, fig. 10).

È uno strumento col quale i fanciulli si divertono a bagnarsi tra loro.

Lo notò nel sec. XVIII M. Pasqualino (*Vocab. siciliano*, V, pp. 33 e 36) col titolo di *Sgriccialoru* e *Sguicciaioru;* e nel sec. XVI. C. Scobar alla voce *Sguichaloru (Vocabularium Nebrissense: ex latino sermone in siciliensem et hispaniensem denuo traductum,* Venetiis, 1520).

VARIANTI E RISCONTRI

Nell' Abruzzo Chietino è detto *Lu scrizza-acqua* (Finamore, ms).

## 293. Lu Scupittuni.

(*Tav. II*, *fig. 10*)

Ha i seguenti nomi : *Carcapaddu* in Santa Lucia di Mela, *Carcapaddi* in Caltanissetta, *Sparapaddu* in Messina, *Sparapaddi* in Taormina, ove il giuoco prende il titolo di *Carca-caccia-spara-paddi,* da ca-

ricare, cacciare e sparar palle; *Scattagnettu* nella colonia di S. Martino, *Scattabottu* e *Scattialoru* in Ciminna, Borgetto e Catania; *Scattiuolu* in Chiaramonte, *Spiccialoru* o *Squiccialoru* in Modica, *Sgricchialoru* in Riesi, *Cicaloru* in Casteltermini, *Sambuca* in Cefalù, *Savùcu* in Avola ed altri comuni, *Ziringa* in Milazzo.

Lo *Scupittuni* è un balocco di legno a guisa di schizzatoio o di sciringa, composto dello *scupittuni* propriamente detto, che è cilindrico, con un fóro longitudinale e rotondo nel mezzo; e del manico o bacchetta, che ne è l'anima. In molti luoghi però il giocattolo è più primitivo ed informe: un pezzettino di sambuco, dal quale si cava fuori il midollo, formando l'anima con un legnetto qualunque. Codesto rappresenta il nostro disegno n. 10.

Questo giuoco si fa introducendo due stoppaccini di canape o di stoppa, l' uno innanzi tanto da attingere all' estremità opposta a quella onde entra, l' altro in principio. Spingendo col manico questo secondo stoppaccino, il primo entrato, per la compressione della aria chiusa tra le due palle, è cacciato fuori con violenza. Gli stoppacci son detti *baddi;* in Chiaramonte *cugna*; ed il manico *fusu*. Il balocco diventa gradito quando essi han *pigghiatu lu lisciu*, cioè scorrono liberamente, così che scoppiettan forte. E da balocco diventa giuoco quando due si mettono a gara tra loro. Chi manda più lontano lo stoppaccio, vince. Talora la scommessa è di colpire un dato segno. Un abile giocatore di *scupittuni* invece di poggiare sul petto

il manico della bacchetta, afferra questo con la sinistra (*a*), e colla destra (*b*) stringe il manico (*c*), e dà la spinta per lo scoppio.

Gli *scupittuna* fatti in Palermo, di legno o di bossolo al tornio, si comperano alla fiera per cinque o sei centesimi; e acquistano maggior prezzo se sono usati, perchè han *fattu lu lisciu*.

Da questo balocco è nata la frase: *Fari comu lu scupittuni,* cacciare uno per forza, scalzarlo, prendendone il posto.

Un cenno di questo balocco nel secolo passato fece M. PASQUALINO, *Vocab. sicil.*, vol. IV, p. 417.

VARIANTI E RISCONTRI

I fanciulli di Bari lo dicono *Schcattarieul;* quelli degli Abruzzi *Scrizzatore;* i toscani *Schizzetto*, ed anche *Scoppietto*, *Schioppetto* (BARBIERI, 71); i parmigiani *Samboèugh* (MALASPINA, IV, 17), o *S'cioppett d' samboèugh* (IV, 68); i comaschi *Strifòl* (P. MONTI, *Vocab.*, p. 309); i monferrini *Schioppetti* (FERRARO, *Cinquanta Giuochi*, n. XLIV); ma sembra voce tradotta; i piemontesi tutti *S'ciopet* (SANT'ALBINO, 1025).

## 294. **La Scupetta.**
(*Tav. II*, *fig. 8*)

È una canna (*arundo donax*, L.) ben ripulita, della lunghezza d'un metro o più (*a*). All'estremità superiore è una larga imboccatura, anzi un lungo fóro (*b*), e sotto un terzo del diametro della canna una linguetta formata da due fenditure che si praticano alla stessa canna (*d*). Questa linguetta, sollevata e lasciata violen-

temente scattare, fa sentire un colpo come di schioppo, a mo' d' intendere de' ragazzi. Dal lato opposto alla fenditura superiore è un largo fóro oblungo (*e*), nel quale s'introduce uno stecchettò (*c*), anch'esso di canna, e con qualche larga intaccatura verso il terzo esterno: ad esso legasi uno spago (*f*). Questo stecchetto, spingendosi dentro il fóro, sposta la canna fessa (*d*) e, raccomandato per la intaccatura al margine del fóro, tiene *parata* questa così detta *scupetta*. Quando si vuole *sparari*, adattando a mo' di schioppo la canna, e prendendo la mira, tirasi con la mano (*g*) lo spago (*f*) del calcetto (*c*), e la canna fessa (*d*) si richiude e scoppia con forza.

VARIANTI E RISCONTRI

Nel Barese *Schepettied.*

### 295. L'Ammazza-muschi.
(*Tav. I, fig. 2*)

È composto d'un pezzo di canna, d'un arco e d'una freccia.

La canna (*a, a*), corpo e parte principale del balocco, è lunga presso a mezzo metro ; nella estremità superiore sono fatte due aperture: una a un lato (*b*), lunga quasi un centimetro, larga circa un terzo del diametro; un'altra al lato opposto, mezzo centimetro, ma allo stesso livello inferiore della prima , e quasi rotonda (*c*), tutte e due nel bocciuolo libero e sopra il primo nodo. L'estremità inferiore ha un fóro, nel quale s' infilza il capo di una cannuccia, lunga così da do-

versi arcuare per far entrare l'altro capo nell'apertura superiore larga (*d*, *d*).

Volendo baloccarsi con questa canna, la estremità superiore dell'arco s'introduce nell'apertura di sopra e si fa trapassare appena in quella di sotto; dalla bocca della canna (*e*) si cala un legnetto a forma di piccolo lapis, al quale è impiantato nella cruna un ago (*f*). Spingendo indentro coll' indice l' estremità dell' arco, questo scatta, cacciando fuori della canna la freccia, che dalla punta dell'ago va a conficcarsi dove colpisce.

I ragazzi ci si divertono per ammazzare le mosche agli usci, alle finestre o in altri siti, dove l'ago possa infilzarsi; in alcuni paesi per cacciar gli aghi addosso ai maiali, de' quali non è penuria.

In Milazzo lo chiamano anche *Ammazza-'riddi*, perchè i fanciulli se ne servono per uccidere i grilli con un sassolino che vi metton dentro invece d'ago.

Si usa specialmente di primavera e d'estate.

VARIANTI E RISCONTRI

Nell'Abruzzo Chietino (Finamore, ms.) è detto *Lu scrizza-vrecciùole*.

## 296. La Fileccia.

Si fa in tre modi: 1° Un'asticciuola sottilissima di legno o, più comunemente, di canna, ad una estremità della quale s'infigge dalla cruna un ago, ed all' altra, in due fenditure a croce che la slargano in quattro per un paio di centimetri, un pezzettino di carta quadrata, ripiegata ai quattro angoli verso il

centro in guisa da formare un cono quadrangolato, la cui punta s' introduce nella estremità stessa, e gli angoli rientranti formati dai quattro spicchi vengono stretti tra le quattro parti. Questa carta, specie di piuma, serve di guida della freccia (*flleccia*) nello scagliarsi che si fa in un dato punto.

2º Si forma di due pezzi, cioè della asticciuola, come sopra, senza carta, e di un arco teso da un laccio, sul quale, si poggia l'estremità libera della freccia per iscoccarla. Di questa seconda maniera di freccia si servono i fanciulli per iscagliarla in punti lontani, per colpire in un dato segno.

3ª Pezzettino di carta che si piega a forma di lancia, e che si usa molto nelle scuole (v. Tav. IV, fig. 18).

### 297. **La Ciunna.**

Giuoco antichissimo ed esercizio guerresco di tempi molto remoti, che per lo più si fa con un pezzetto di pelle tagliato a striscia, alle cui estremità sono attaccate due funicelle, una per parte.

L'uso che se ne fa, e la maniera onde se ne servono fanciulli ed uomini di età, specialmente in campagna, è notissimo.

Si dice anche *Ciunna* un pezzo di canna fessa ad una estremità, nella quale s'incastra un sassolino per lanciarlo con essa.

La 77ª delle *Assise* di Corleone dell'anno 1398 proibiva che si lanciassero con fionde, torrette, baliste, ed altri strumenti pietre sulle chiese ecc.

Il vocabolarista siciliano P. Spatafora nel seicento conservò le frasi *Jucari a la serra*, *Fari serra*, che valgono: fare ai sassi con la frombola.

VARIANTI E RISCONTRI

In Sardegna *Frunda;*nel dialetto sardo galludorese *Frùmbula* (SPANO , p, 221); nella Terra d' Otranto *Jundula* (DE SIMONE, loc. cit.); nell'Abruzzo Chietino *Mazzafronna* (Finamore, ms.) e si gioca di estate.

In Toscana si chiama *Strombola* la fionda di canna ed anche il turbine; e *Strombola* dicono i Pistoiesi la nostra *ciunna* (TRAINA , p. 986) ; in Parma *Fromla* (MALASPINA, v. II, p. 194); in Bologna *Sfromla* (CORONEDI-BERTI, II, 339); *Sfrumla* in Mirandola (MESCHIERI, p. 210); in Piemonte *Giughè a la fronda*. *Fionda* la dicono anche i Veneziani, che un tempo dicevano anche *Cerendègolo* (BOERIO , 160). In italiano *Frombola, Fionda.*

Giuoco ed esercizio antichissimo: ricorda Davide che uccise il gigante Golia; ed il fromboliere della Colonna Trajana.

## 298. Lu Mariolu.

Strumento notissimo di ferro a forma di lira con una linguella o grilletto (*linguedda*) nel mezzo ; e si suona appoggiandolo alla rastrelliera de' denti e facendo vibrare col polpastrello del pollice o dell' indice la linguella stessa.

Ecco i sinonimi di questo strumento:

In Piana de' Greci *Mariùah*, in Cefalù *Marrucchinu*, in Licata *Calarruni*, in Prizzi *Camarruni*, in Porto Empedocle *Cacamarruni* , in Cianciana *Ganganarruni*, in Riesi *Angularruni*, in Vittoria *Nningalar-*

*runi*, in Palma *Mangarruni* e *Marigarruni*, in Catania *Marauni*, in Piazza Armerina *Maumarruni*, in Girgenti e qualche paese vicino *Malularruni*, nel territorio di Vicari *Malucarnuni*, in Vallelunga *Nnangalarruni*, altrove *'Ngannalarruni* e *'Ngannalatruni*; in alcune parti del Messinese *Marranzuni*, in Castrogiovanni *Marranzanu*, in qualche altro sito *Trarantula*.

Tutti questi nomi fanno pensare a parecchie origini, non molto onorevoli pel *mariolu*, oggi semplice passatempo di fanciulli e di giovani innamorati o spensierati.

Evidentemente queste voci son composte di *ma*, o *mar*, o *mau*, o *malu*, malo, e *larruni*, ladrone. In alcune parlate siciliane la prima parola se non è onomatopeica del suono dello strumento stesso (*nningalarruni*, ecc.), accenna di sicuro alla voce *inganno* (*ganga* = *manga* = *nnanga* = *'nganna-latruni*). Sicchè lo strumento richiama a *malo-ladrone* o ad *inganna-ladrone*, come anche nel sec. XVII lo registrò il citato vocabolarista P. Spatafora (ms. segnato 2 Qq E 30-32 della Biblioteca Comunale di Palermo). Sinonimi in tanta furberia di significato sono *marrancuni*, *marrucchinu* (*marranchinu*, furbo, ladro), *marranzuni*, *marranzanu* (furbo, tristo, mariuolo), *marauni* marangone (*alca pica* di Linn.), uccello aquatico da preda, e fig. uomo faccendone, scaltro in qualunque negozio; e forse anche *malu-carnuni*, se questa voce si dee riguardare come accrescitiva di *mala-carni*, che significa malvivente. Ma ciò che dà forza e luce

a questi significati è la voce *mariolu*, con la quale è comunemente inteso lo strumento. È univoca tradizione de' nostri vecchi, che anticamente i ladri si servissero dello scacciapensieri, secondo alcuni per eludere la vigilanza della Giustizia, della ronda (e qui si chiama in ballo la voce *rrunna* per provare come qualmente *'nganna-larruni* sia corrotto da *'nganna la rrunna*); secondo altri, per rassicurare i viandanti nelle campagne, i quali credendo quel suono un passatempo di liete brigate non avrebbero sospettato di nulla; e secondo altri ancora, e sono i più, per intendersi i ladri tra loro da punti diversi. È un fatto che il suono dello scacciapensieri nel silenzio della notte, in campagna, si ode, relativamente, a considerevole distanza; e non è improbabile che i mariuoli appiattati qua e là in una campagna si tenessero qualche volta o per qualche occasione reciprocamente avvertiti dell'appressarsi d'un viandante. Questo pensava nella prima metà del settecento un vocabolarista siciliano, (vedi Pasqualino, *Vocab. sicil.*, III, 113) e questo ripete oggidì la tradizione, avvalorata dall'antico appellativo di *pigghialu-mariolu*, onde qualche vecchio chiama tuttavia lo scacciapensieri. Molti anche oggi ripetono lo intercalare, col quale si accompagnava ed interpretava il suono di esso:

Pigghialu, pigghialu mariolu,

quasi i ladri che lo sonavano istigassero i compagni a qualche ruberia. Può ben darsi che un incontro particolare avvenuto in campagna, per opera di mariuoli e con l'aiuto dello scacciapensieri, abbia fatto

nascere una storia o storiella in poesia, oggi obliterata, di cui probabilmente fanno parte i seguenti versi popolari che i fanciulli calabresi sogliono cantare quando suonano lo strumento (notisi che il 1° verso è il verso siciliano dianzi citato):

Zingara, zingara marioda,
M' ha' robatu a ferraiodu,
E quannu vaju a la missa,
Mittitilu ppe pettinissa.

Un proverbio dice:

Mariolu e viulinu
Ti diverti a lu matinu.

ed il *mariuolo* serve d' accompagnamento alle arie e alle canzoni popolari.

VARIANTI E RISCONTRI

In Acri (Calabria) è chiamato *Marioda* (MANGO, *Archivio*, v. II, pag. 179); nelle Puglie *Trumbon*; in Napoli *Tromba* (MOLINARO, p. 94); negli Abruzzi *Tromba marina;* in Toscana, dove « è un trastullo da fanciulli, » come in tutta Italia, *Scacciapensieri* (CARENA, *Vocab. ital. d'arti e mest.*, app. II all'art. I); ma in Pistoia si dice anche *Grillone* (BARBIERI, 71); in Orbetello *Biobò;* in Bologna *Biabô* e *Galavreina* (CORONEDI-BERTI, I 176); in Mirandola *Galavrina,* (MESCHIERI, 96); in Venezia *Ribeba, Piombè* (BOERIO, 511); in Piemonte *Rebola, Ribeba, Ribeca,* ed anticamente anche *Cennamella* (SANT'ALBINO, 233).

### 299. Lu Friscalettu.

In Siracusa *Frischittu*, altrove *Fischiettu*, piffero di canna o d' argilla che usa vendersi alle feste e in

certi giorni della settimana consacrati a santi, innanzi le chiese, dove i fieraiuoli sogliono andare a piantare le loro tende.

Il piffero in argilla ha centenaia di forme quante sono le figure che si danno al santo che vuolsi rappresentare, alla base posteriore del quale è il becco pel quale si soffia.

In Palermo queste figure sono la Immacolata, Santa Rosalia, S. Francesco di Paola, l'Arcangelo S. Michele, i SS. Cosimo e Damiano, S. Vincenzo Ferreri, ecc.

## 300. **Lu Titiritì.**

*(Tav. III, fig. 15)*

Dicesi anche *'Ntintirintì;* in Borgetto *Pirripitì;* in Milazzo *Tricchi-tracchi*, che però nel dialetto comune vale salterello.

È uno de' tanti strumentini onde si richiamano gli uccelli, particolarmente i pettirossi, e si fa con un mezzo guscio di noce (*a*), girato all' orlo con un filo addoppiato e contorto, dentro del quale, nel vuoto, si rigira un fuscellino (*b*), sul cui capo libero si fanno rapidamente e successivamente passare le punte delle tre ultime dita (*c*); così l'altro capo del fuscellino battendo sull' orlo naturale del guscio dà un suono simile al trillo del pettirosso (*montacilla rubecula* L).

VARIANTI E BISCONTRI

Chi ne voglia un riscontro ne' balocchi dell' Italia centrale vegga il *Saltamartino*, che ha la stessa forma, benchè altro uso. Cfr. col nostro *Sautampizzu*.

Il Malaspina, v. 1, p. 415, sotto la voce *Ciocaroèula* scrive: « Strumento fanciullesco che si suona per baja, fatto di legno o d'ossi o di gusci di noce o di nicchi (*càpri*), il quale posto fra le dita della mano sinistra si suona colla destra. » Sarebbe la *Ciocaroèula* parmigiana il nostro *titiriti*?

## 301. La Cciàmpula.

Con questo vocabolo si designa in Riesi una specie di strumento usato in tutta l' isola per richiamo dei pettirossi; ed è in molti siti come un passatempo fanciullesco, formato di tre piastrelle, messe a scala tra dito e dito della mano sinistra: e passandovi fortemente le dita della mano destra a mo' di ventaglio che si richiude, produce un suono simile al citato *titiriti*.

In Palermo fanciulli e cacciatori usano due monete in vece di tre, interponendovi un dito.

## 302. Lu Chiamu.

Fischietto che si fa col nocciuolo d'un'albicocca o di susina, forandolo nel mezzo e cavandone fuori il gheriglio (*lu civu*). Soffiandovisi dentro, s' ottiene come un canto d'uccello. Per le allodole i cacciatori di città usano anche un *chiamu* di latta, leggermente concavo a' due lati, del diametro e dello spessore d'un antico *quatturrana* (4 grani) siciliano. Per gli stessi uccelli i cacciatori di città e di campagna adoperano un fischiettino di canna sottile, ovvero un ossicino vuoto di tacchino.

Il *chiamu* di latta lo fabbricano gli stagnai.

## 303. Lu Tutùi.

Quel fischietto formato di due lamine di latta concave dalla parte interna, tra cui passa un nastrino che anche le tiene unite, e che, messo in bocca e soffiandovi sopra, manda una voce chioccia come quella del pulcinella.

VARIANTI E RISCONTRI

Il Baretti *(Frusta)* chiamò: *fischio di pulcinella* questa specie di sampogna, che in italiano dissero anche *striderella*. Il Malaspina, III, lo registra e definisce sotto la voce parmigiana *Picciaciozza*, p, 285; e sotto l'altra di *Pitaciozza*, voce composta da *pita* tacchina, e *ciozza* chioccia, per significare la cosa comparandola al verso delle tacchine chiocce (p. 301).

## 304. La Sampugna.

Varie sono le forme di questo strumento da suono, e con esse i nomi.

Quella che per antonomasia chiamiamo *Sampugna* dicesi *Zàmmara* in Messina, *Zammaredda* in Milazzo, ed è formata d'un bocciuolo del fusto d'orzo prossimo a fiorire, intaccandone l'estremità sotto il nodo e fendendone per lo lungo un tratto verso l'altra estremità aperta; in guisa che la linguella tagliata vibri soffiandovi sopra.

Prima di mettersi in bocca per sonarsi, questa zampogna si stropiccia tra le mani aperte accompagnando all'atto una di queste tre formole per renderla sonora:

*a)* Sona sona, zammariedda,
Chi ti fazzu 'a cammiciedda. *(Milazzo).*

*b)* Sampugnedda, sona sona,
Cà dumani ti fazzu bona,
Cu 'na scocca di zabbàra,
Facci di pala! Facci di pala!
Piu, piu. *(Borgetto).*

*c)* Sonami sonami, sampugnedda,
Cà dumani ti fazzu bedda,
Cu 'na scocca di zabbara
Facci di pala! Facci di pala!
S' 'un mi soni ti scacciu la testa,
Mi nni fazzu 'na bedda minestra;
Pani, vinu e baccalò
Nclò, nclò, nclò [1]. *(Palermo).*

Notisi che in Milazzo per *Sampugna* s'intende quella che in siciliano chiamasi *Ciaramedda*, cornamusa, mentre colà la *Ciaramedda* del dialetto comune è la nostra *Sampugna*. Vedi questa voce e *Lu Sirpenti* (nn. 305 e 309).

VARIANTI E RISCONTRI

Il Galiani, *Del Dialetto napoletano*, ediz. seconda, p. 116. n. III, reca una filastrocca, amalgama di tre canzonette infantili, l'ultima delle quali è la nostra per la zampogna:

Sona sona zampognella,
Ca t'accatto la gonnella;
La gonnella de scarlato:
Si non suone, te rompo la capo.

[1] Questa voce *nclò* si fa succhiando o aspirando indentro la punta ripiegata della lingua in guisa da farla schioccare.

## 305. La Ciaramedda.

Nel dialetto comune dell'isola questa voce significa quel rustico strumento musicale da fiato, composto d'un otro e più canne, il quale con voci italiane dicesi ciaramella, cornamusa.

Ma in Milazzo è una vera e propria *Sampugna*, dalla quale si distingue anche pel nome (*Zammaredda*), e consiste in un lungo e tenero bocciuolo di canna verde, aperto ad una estremità, chiuso dal nodo all'altra, e su questa si fanno a croce + due fenditure che si tirano giù per alquanti centimetri. Si suona da questa estremità spaccata.

Vedi la *Sampugna*, il *Sirpenti*, la *Trumma*, (nn. 304, 309, 306).

## 306. La Trumma.

Un lungo, sottile e tenero bocciuolo di canna verde aperto a' due estremi si fende per lungo tutto da un lato, e turandone col polpastrello dell'indice o del medio un estremo e soffiando sull'altro, se ne ha un cupo suono vibratorio.

In Palermo per *Trumma* i fanciulli intendono anche lu *Tuturutù* seguente.

## 307. Lu Tuturutù.

In Palermo lo dicono *Trumma*, in Borgetto *Sonasona*. Bocciuolo di canna, una estremità del quale ri-

mane libera, e l' altra si copre d' un sottile foglio di carta velina, presso la quale si apre un fóro, e soffiandovi sopra come sul fóro d'un flauto, le vibrazioni della carta danno un cotal suono cupo che dà nome allo strumento.

### 308. Lu Frautu.

Prende questo nome dalla sua perfetta somiglianza col flauto comune, e consiste in uno lungo bocciuolo di canna verde aperto a' due lati con un fóro presso uno di essi ed una linguetta di canna che da questa estremità s'introduce per dividere in due il lume fino al livello del fóro stesso. Soffiando su questa linguetta, che per un mezzo centimetro suole sporgere in fuori, e tenendo obliquamente come il flauto musicale lo strumento, se ne cava un suono non ingrato.

Usato specialmente in Borgetto ed altri comuni della Conca d'Oro.

Vedi il gruppo di queste zampogne fanciullesche chiamate *Sampugna*, *Ciaramedda*, *Trumma*, *Tuturutù*, *Sirpenti* (nn. 304, 309).

### 309. Lu Sirpenti.

In Isnello dicesi *Pipiu*, in alcuni comuni *Sampugna*, in altri *Sambuca*.

Filo lungo d'avena senza nodo intermedio, che con uno de' fili della sua fioritura fendesi per lo lungo, e soffiandovi dall' estremità libera aperta manda un leg-

giero fischietto, somigliato da alcuni al pigolio dei pulcini (*pipiu*).

Altre maniere di trarre suoni da oggetti comuni sono 1° il piegare sopra se stessa una strisciolina di foglia di canna verde (*arundo donax*) soffiandovi entro; 2° il mettere in bocca una fogliolina piccola di finocchio (*anethum foeniculum*, L.) e soffiandovi egualmente. La prima maniera dà un suono chioccio come voce di pulcinella, la seconda un vero fischio.

Vedi la *Sampugna*, la *Ciaramedda* e la *Trumma*, (nn. 304, 306).

### 310. **Lu Lapuni.**

Balocco composto di una sottile asticella di legno, d'un terzo di metro circa, ad una estremità della quale nel mezzo è legato un filo di spago, che dal capo opposto vien preso in mano da un fanciullo e girato rapidamente facendo mulinello. Dal rumore prodotto da questa assicella girando, molto simile al ronzio d'una grossa ape, il trastullo è detto *lapuni* (apone).

### 311. **Lu Cirriu.**
(*Tav. III, fig. 13*).

In Licata *Firrialoru*, in Piana de' Greci *Cicarr'* (cicala).

Balocco di suono secco, stridentissimo e monotono, usato dai fanciulli di quasi tutta l'isola, e particolarmente dai chiaramontani, presso i quali ha questo nome di *cirriu* per una lontana somiglianza del suo

suono col grido del piviere (*charadius*, L.), che *cirriu* è detto in Chiaramonte e *cirriviu* in Vittoria.

In un'asticella di canna da un terzo di metro di lunghezza (*a*) s'infigge una rotella dentellata (*b*); e questa rotella, nel cui centro è infitto un manubrio di legno (*c*), si mette entro l'estremità più grossa della canna, fessa da due parti in modo ché da un lato ne sia stata asportata una linguella e dall'altro lato lasciata libera e mobile per l'ingranaggio con la ruota (*d*). Dall'una parte la detta linguella, striscia sopra i denti della ruota, e girata con forza produce quell'ingrato suono.

Questo ed il seguente giuoco sono usati dai fanciulli nella Settimana santa. Il Guastella, mandandomi la descrizione e due bei disegni da lui fatti di questo e del seguente giuoco, così mi scrivea: «La festa del SS. Cristo alla colonna nel Giovedì Santo in Chiaramonte è una delle più grottesche che siano in uso in Sicilia : e basti questo solo : che per lo meno un migliaio di fanciulli fanno stridere il *cirriu* nella processione del Cristo, e che altro migliaio di fanciulline suonano maledettamente le *scattioli*. Migliaia e migliaia di fiaccole (la processione è dalle due alle quattr'ore di notte) accompagnan la statua , e due cori, l' uno di uomini e l'altro di donne, cantano il rosario del Sacramento».
La *Scattiòla* è la *Tròccula* (n. 312).

VARIANTI E RISCONTRI

Nel Barese *Tirruòzzua*. RIGUTTINI e FANFANI, p. 1258, scrivono : « *Raganella* chiamano i fanciulli uno strumento fatto di canna con una girella a denti, che girando sopra un pezzo mobile fa rumore. » Il MALASPINA (IV, 442) ha

*Zigàla dla stmana santa,* « Srumento con girella dentata che si suona in chiesa la settimana santa aggirandola. » BOERIO, p. 185, alla voce *Compièta* ha questa notizia: « *Raganella* o *Tabella* dicesi uno strumento di legno composto d'una ruota dentata, la quale venendo raggirata cagiona rumore. S'usa anche questo strumento nella settimana santa per invitare all'uffizio quando son legate le compane, e per suonare in Chiesa. » In Piemonte è detta *Cantarana,* « Strumento con girella, che rende un suono simile alla voce della rana, che si suona dai ragazzi la settimana santa. » SANT'ALBINO, p. 317.

## 312. **La Tròccula.**

(*Tav. III, fig. 14*)

In quasi tutta la Sicilia è detta *Tròccula* o *Tràccula,* in Piana de' Greci *Cioch*, in Chiaramonte *Scattiola,* da *scattiari*, ed è quello strumento di legno ridotto a balocco da far rumore, che si usa nella Settimana santa invece delle campane. Una piccolissima tavoletta quadrata, con un manubrio (*a*), alla base del quale, ove il manubrio si slarga a due angoli, son legati dall' una e dall' altra faccia due altre tavolette (*b*, *b*) quadrate: ecco la *tròccula.* Le due tavolette sono legate con un filo di spago o di funicella lasciate mobili, in guisa che agitando con il manico lo strumento, esse battono alternamente sulla tavoletta *manicata* di mezzo.

I ragazzi ci si divertono maledettamente, soprattutto nella Settimana santa.

VARIANTI E RISCONTRI

**Un riscontro ha nella *Racanella* degli Abruzzi, « specie di ranocchio, strumento da far rumore, usato dai fanciulli nella settimana santa. » FINAMORE, p. 144. Egli a p. 202 registra anche, non come strumento fanciullesco ma come « tabella che si suona nella settimana santa in vece delle campane », la voce *Tricch' e ttrâcca*.**

**RIGUTINI e FANFANI, op. cit., p. 1537, riferiscono: « Tabella con due battenti di ferro che arrotondata rende suono strepitoso, e si suona la settimana santa in vece delle campane. A Firenze dicesi impropriamente un istrumento di legno a mo' di cassetta, che pur si suona nella settimana santa, e che fa strepito per mezzo di una ruota dentata ». In Mirandola (MESCHIERI, p. 97) è detta *Garabattula*. I fanciulli veneziani usano, secondo il BOERIO, p. 185, il balocco detto *Compièta de la settimana santa*. Sotto la voce *Trich trach* il SANT'ALBINO, p. 1179, scrive: « Chiamano i fanciulli un martello di legno imperniato e mobile sopra un asse, con cui per trastullo picchiano ne' giorni di passione, come si fa colla raganella, col crepitacolo o tabella. » Egli accoglie la *Tabèla dla smana santa*, p. 1126, nel significato di raganella, senza però dire se sia anche balocco fanciullesco.**

## 313. Li Scattagnetti.

In Milazzo *Scattagnòli*.

Balocco comunissimo, fatto di due stecche sode, di legno duro, larghe circa due dita, lunghe poco meno di un sommesso, tenute in una mano, interpostovi il dito medio; scotendo con crolli spessi, contrari, e vi-

brati a mano socchiusa, le stecche, si urtano e fanno sull' orecchio un effetto non guari dissimile a quello delle nacchere spagnuole.

VARIANTI E RISCONTRI

Così descrive il CARENA, loc. cit., le *nacchere*, nome che i fanciulli toscani danno al nostro balocco, comunemente inteso *Castagnette* (RIGUTINI e FANFANI alla voce). I parmigiani lo dicono *Castagnoéula* (MALASPINA, IV, 18); i fanciulli piemontesi *Castagneta* e al plur. *Castagnete* (SANT'ALBINO, 341).

## 314. La Cicala.
(*Tav. I, fig. 4*)

In Catania *Marranzanu*. In Prizzi e Vicari *Cirrialoru;* in Piazza, colonia siculo-lombarda, *Rana*; in Piana, colonia albanese, *Scescka*.

Sopra un bocciuolo di canna ben grossa (*a*), lungo un tre centimetri e aperto a' due lati, si tende e lega un pezzettino di pergamena bagnata (*b*), sul cui centro per due forellini (··) si fa entrare ed uscire un pelo di coda di cavallo (*c*), ed i capi messi insieme e raddoppiati, con un nodicino scorsoio si legano per un capo solo alla estremità di un pezzettino di canna o di legno, dove si son fatte delle intaccature (*d*). Nodo scorsoio e collo, diciamo così, dell' estremità del bastoncino si bagnano con saliva, e si prende con un moto di rotazione della mano a girare l' altra estremità della canna (*e*), così che il bocciuolo raccomandato al pelo, e questo al legnetto o manico, gira senza

che il pelo s' avvolga al suo manico, ma scorra. Il rumore che l'attrito del pelo bagnato col legnetto comunica alla membrana tesa, produce un suono inarticolato caratteristico, che imita lo stridere del noto insetto di questo nome (*Cicada,* L.).

Si usa tutto l'anno, particolarmente nelle fiere.

VARIANTI E RISCONTRI

In quel di Bari *Ciàula;* in Bologna *Ranèla,* ed è un « certo giocattolo, che i fanciulli fanno prendendo la metà d' un guscio di noce, coperto di carta pecora, o altra carta forte, attraverso la quale fanno passare un doppio filo di crino, che, preso dalla parte opposta a quella dove è fermato, e messo in moto circolare, ne ricavano un suono simile al gracidare della rana.» (CORONEDI-BERTI, p. 241). Lo stesso i Parmigiani (MALASPINA, v. III, p. 392). Come riscontro italiano si danno le voci *raganella, crepitacolo* (ivi).

## 315. La Badduzza di ventu.

Preso un bocciuolo di piccola canna, aperto all'un de' capi e terminato all'altro dal nodo, appianasi presso a questo, e vi si fa un piccolo fóro, sul quale si adagia una pallottolina di sughero o di sambuco, grossa quanto un cece, o presso a poco. Mettendo in bocca il bocciuolo dal capo aperto, e soffiandovi dentro or più or meno lievemente, la pallottolina s'innalza e ricade sul fóro.

in Monreale si fa lo stesso con una pagliucola ben grossa e posando sul fóro un acino piccolissimo di agresto.

### 316. **Jochi di carta.**

(*Tav. IV*, *figg. 16-20*)

Uno de' divertimenti più comuni de' fanciulli è quello di piegare la carta in guisa da farne delle figure e de' balocchi. Ecco qui alcuni di questi balocchi fatti tutti con un solo pezzettino di carta:

1. *Lu Cavadduzzu* (fig. 16) in forma di cavallo, ma con due piedi, testa e coda.
2. *La Varca*, la barca (fig. 17).
3. *La Fileccia*, in forma lanceolata (fig. 18). Per questa figura vedi il n. 296, 3°.
4. *Lu Balluni*, in forma semi-rotonda come di pallone aereostatico (fig. 19).
5. *Li Vertuli*, in forma di due bisacce (fig. 20).
6. *Lu Bottu* (*Scattiolu* in Riesi), di forma triangolare, col quale si fanno degli scoppietti.
7. *Lu Specchiu*, lo specchio.
8. *Lu Casciuneddu*, il cassetto.
9. *La Carruzzedda*, la carrozzella.
10. *La Navetta*, la spola.
11. *Lu Cappidduzzu*, il cappellino ecc.

# GIUOCHI FANCIULLESCHI SICILIANI

## NEL SECOLO XVIII.

Nella prima metà del sec. passato Francesco Pasqualino diede opera a ricercare la etimologia delle voci siciliane; ma non pubblicò il suo lavoro. Il figlio di lui, Michele, trasse profitto dai manoscritti paterni, e li inserì qua e là nel suo *Vocabolario siciliano etimologico, italiano e latino,* (tomi cinque; Palermo, Dalla Reale Stamperia MDCCLXXXV-MDCCXCV).

I giuochi che seguono son tratti da questo *Vocabolario*, dove le definizioni latine precedute dalle iniziali *P. ms.*, appartengono al vecchio *Francesco Pasqualino*, e quindi alla prima metà del secolo XVIII.

È superfluo l'avvertire che di questi giuochi nessuno manca alla nostra Raccolta, altro che quello col titolo *Tafara, tafaruni e pizzunnongulu,* che non ho potuto trovare nella tradizione orale. I giuochi *Barrababau* e *Ceddara* esistono anch'essi, ma le due voci non le ho mai udite.

**Abbuè.** *Jucari a l'abbuè, viè,* sorte di gioco de' fanciulli. V. *Ammucciatedda;* gr. Boy, boè, *Clamor.* T. I, p. 14.

**Ammucciatedda**, giuoco da fanciulli, che s' ascondono per non farsi ritrovare dagli altri. I, p. 92.

**Anca ed Ancona**, sorte di giuoco fanciullesco. P. ms. « Ludus puerilis, quo alter ex duobus pueris capite, et brachiis parieti innixis, dorso alterum insilientem excipit, qui, dum nunc cubito, nunc carpo seu pugno humeros succumbentis percutit, dicit *anca ed ancona,* et interserens quas-

dam parecheses, seu similiter desinentes voces; tandem interrogat, quot cornua ferat capra? Extentis interim ad sui libitum digitis, si qui succumbit puer, ab extentorum numero digitorum aberrans, aliter respondet, prosequitur ille similiter percutiens, et interrogans donec ad propositum numerum congruat responsio: et tunc versa sorte is, qui superior erat, succumbit, et qui inferior insilit.» I, p. 98.

**A paru e sparu,** *jucari a paru e sparu,* vale scommettere che il numero sarà pari o caffo. I, 112.

**Apuni,** sorte di gioco. P. ms. «Quo scilicet unus inter duos medius ore bombum (bombylii) aemulante, ac palmis invicem junctis admoto, quaerat nunc hunc, nunc illum instar ejusdem insecti, quasi pungere, donec veluti pro aculeo colaphum in alterutrius malam sibi observam, ac ipsius percussi manu contectam infligat, capite interim ad propria genua inclinato, ne idem caesus altera extenta manu altum pileolum, tamquam infestum quemdam (bombylium) abigendo, e capite excutiat, qui si sibi excussus fuerit, locum victori cedit.» I, 124.

**Barrababau**, sorte di giuoco, che usano li fanciulli. P. ms. « Est quidam puerulorum ludus, quum, qui partes exercet magistri, contegens palmis unius ex pueris oculos, ejusque vultum inter genua reclinans, clamat alta voce caeteros singillatim nomine ad placitum apposito, vocando sic prius generaliter dicens: *Scinni scinni rinninedda, chi 'un ti senta lu barrababau.* » I, 187.

**Cavu**, termine del giuoco delle palle, colpo di palla a palla per ispingerla fuor della data linea fatta nel principio del giuoco. I, 393.

**Cavu cavuseddu,** posto avverbialm. colli verbi *purtari,*

*iri* e simili, vale stare, portare in su le braccia incrocicchiato in due. I, 293.

**Ceddara, ceddara benvinuta**, sorte di gioco usato da raggazzi (*sic*). P. ms. « *Ceddara, ceddara benvinuta*, forma exclamandi in quodam puerili ludo, quum hujus magister ad se vocat pueros absconditos; qua allocutione idem est ac si dicatur, *accelera, accelera,* idest, o puer, qui absconderis accelera ad me venire, et bene sit tibi, nempe ne metuas capi ab inquirente. » I, 294.

**Ciuciuleu**, così diciamo a' fanciulli, quando alzando là mano lor mostriamo qualche cosa acciò chi primo risponda *jeu*, acquisti il dono. I, 328.

**Frustustù**, sorta di giuoco fanciullesco, a caccia compagni. « Genus ludi, cujus magister stans in medio ac ferulam tenens, quum alta voce clamat *frustustù*, nunc hunc, nunc illum e stato loco deturbans eo se statuit caeteros sic compellens, ut festini proximorum stationes occupent, adeo ut tandem necessario unus indecore absque loco remaneat. Haec vox non videtur mihi aliud innuere nisi *foris, tu et tu.* ecc. P. ms. » T. II, 167.

**Gaddetta**, piccola fossetta, per lo più per uso di giuocare i ragazzi colle avellane, fosserella... Jucari a la gaddetta, giocare a bedina, bedona. II, 189.

**Jucari a l'ammucciatedda**, o *Ad oceddara ca lu mastru è sulu,* e simili, giuocare ad un giuoco fanciullesco, fare a capo nascondere. *Jucari all'orvu cimineddu*, sorta di giuoco, nel quale uno con benda agli occhi, cerca d'afferrare ad un altro *(sic)* de' suoi compagni, acciò soggiaccia nella medesima pena, e resta egli libero di essâ, *giuocare a mosca cieca.* II, 367.

**Jucari a paru e sparu**, v. *Paru. Jucari a Vocanzita,* o a *Voca l'anzita,* v. *Vocanzita.* II 367.

**Malu larruni**, strumento da suonar colla mano tenendolo in su le labbra, scacciapensieri, e spassapensiero. SPA-TA[FORA] ms. v. *Mariolu.* T. III, p. 85.

**Mariolu.** *Pigghialu pigghialu mariolu*, sorta di strumento fatto di ferro, che si sona in su le labbra. V. Malularruni. Presso P. ms. si legge così: « *Pigghialu-mariolu* Sonoram quoddam ferreum instrumentum, quod ori inditum leviter digito ejus prominentem appendicem percutiente leni gutturis spiritu tinnulum edit sonum, ac fere, ipsa verba profert, de quo instrumento vulgo effertur, quod olim quibusdam urbanis inserviebat nocturnis viarum insidiatoribus, qui ut securius praetereuntes aggredi possent, a sociis non tam longe dissitis hujusmodi instrumento utentibus indicium praetereuntium suscipiebant, ut in eos irruerent: proferebant enim sonantes socii *pigghialu, pigghialu mariolu,* idest irrue in eum, aggredere eum, o predo. III, 113.

**Orvucimineddu**, aggiunto col verbo *Jucari a l'orvu cimineddu.* V. jucari, III, 373.

**Palorgiu** *A Missina, vali strummula.* SP[ATAFORA] ms. V. *Strummula,* IV, 15.

**Pisula**, *petrella, petricciuola,* lapillus. *Jucari a li pisuli* vale giuocare con petricciuole. Presso P. ms. si legge:... « Fit a puerulis humi considentibus, et manu calculos in altum projicientibus, ut arreptis aliis, qui in terra sunt iterum volâ decidentes suscipiant. » IV, 124.

**Pizzingongulu**, o **Pizzinnongulu**, colpo che si dà col ferruzzo della trottola ad un'altra in segno di vittoria. P. ms. dice: « *Pizzinnongulu,* est percussio inflixa in dorso

turbinis lusorii ab apice ferreo alterius turbinis in signum victoriae pueri alium vincentis in ludo circumagendi turbines. An quasi *pizzu in angulo*, seu lateri turbinis inflixus. » IV, 132.

**Ragogghia**, strumento da giuoco per lo più usato dai ragazzi. P. ms. dice: « *Ragogghia*, circulus ferreus humi defixus ac volubilis ad pilarum lignearum ludum. Dictio est hispanica. » IV, 220.

**Rumè**, sorta di giuoco usato dai ragazzi. Presso P. ms. si legge: Genus puerilis ludi cujus magister inter genua contentum manibus vultum unius pueri tenens alta voce clamat, *rumè rumè ca lu mastru è sulu:* interim hic puer liber factus, et manu globulum funiculo appensum rotans quaerit percutere omnes alios pueros prius delitescentes, et ad magistri vocem excitatos, ed ad ipsum accurrentes, ut si quis percussus fuerit, subeat ejus qui percusserit munus... » IV, 305.

**Sautampizzu**, piccola figurina d'uccelletto fatto per lo più di ferula di legno leggiero con una specie di molla saltarella. Voce composta da *Sautari* e *'mpizzu*. IV, 340.

**Scanneddu** sorta di giuoco usato da ragazzi. « P. ms. *Scanneddu* ludus puerorum, quo teres ferulae frustum a duobus invicem jacitur, et repercutitur. Italis pene idem ludus dicitur *passello* quasi paxillus. Nobis a *canna* nomen sumpsit quasi frustum *ex canna* resectum, et forte olim e canna. Multis ab hinc annis abiit in desuetudinem. » IV, 368.

**Scarricanavi**, sorta di giuoco fanciullesco. V. *Scarricavarrili*. IV, 375.

**Scarricavarrili**, sorta di giuoco fanciullesco, nel quale uno inchinatosi il corpo, gli altri gli saltano sopra. IV, 376.

**Scupittuni**, pezzetto di legno bucato a guisa di schiz-

zatojo fatto per lo più di sambuco usato da ragazzi per lanciar pallottoline di carta o stoppa; così detto perchè ha una certa somiglianza al scoppio, da noi detto *scupetta,* onde scupittuni, IV, 417.

**Serra.** *Jucari a la serra,* o *fari serra,* cioè giuocare a tirar sassi con le frombole, far la sassajuola, o fare a sassi, SPATAF[ORA] ms. V, 13,

**Spiccialoru,** piccolo schizzatojo fatto per lo più di canna, col quale s'attrae acqua, e si schizza, usato da ragazzi per bagnare altrui; *schizzetto.* V, 33.

**Sguiccialoru,** (V. *Sgricciaioru*). V, 36.

**Sguichaloru.** V. *Schichaloru.* S. in N. (Scobar nel Dizionario Nebrissense) V, 36.

**Simenza.** *Simenza a la porta, quanti scuti porta,* sorta di giuoco. P. ms. dice; « *Simenza a la porta* ecc. Ludus hic olim apud Graecos quamvis sub diversis formulis vide Aristoph. in Pluto... De nostra autem interrogatione sic ea explicanda. Jumenta haec triticum puta, ferentia, quae ad portam Urbis sunt, quot aureos pretii ferunt. » V, 44.

**Strummula.** Strumento di legno di figura simile al cono con un ferruzzo piramidale in cima, col quale strumento i fanciulli giuocano facendolo girare con una cordicella, avvoltagli intorno, *trottola.* V, 133.

**Strummula di ventu,** trottola grande ma vuota al di dentro. V, 133.

**Tafara, Tafaruni e Pizzinnongulu.** « Voces in ludo puerili, quo extensis tribus prioribus digitis, iis singulis singulae hae voces applicantur etc. » V, 171.

**Toccu.** *Fari un toccu, dui tocchi* ecc. Vale vedere a chi tocchi in sorte alcuna cosa, il che si fa alzandosi da cia-

scuno uno, o più diti a suo talento, e facendo cader la sorte in quello, in cui termina la contazione, secondo il numero de' diti alzati, *fare al tocco*. V, 219.

**Tortula**, Diz. ms. ant. v. *Strummula*, *Tortula di ventu*. *Turbo vacuus*, Diz. ms. ant. v. *Strummula di ventu*. V, 223.

**Vocalanzita**, lo stesso che *Vozzica;* v. *Vozzica*. Presso P. ms. nella voce *Voca a la 'nzita* si legge: *Voca* ecc. « Ita se mutuo adhortantur bini pueri insidentes utrique extremo asseris, vel ligni in aequilibrio super lapidem consistentis, quum unus deprimitur dum alter attollitur; hoc est remiga scilicet deprimere tanquam si essemus in navicula, dum ego attollor (quod innuit το *voca*) » ecc. Ma presso Vinci leggiamo: « *Vocasia*, duae voces contrariae simul junctae a gr. Βοᾶν *voan vocare*, et σιδᾶν *sigan tacere;* hac voce utimur, cum quis sedens una cum sede semet librans antrorsum, ac retrorsum se jactat, et tunc dicitur *fari vocasia*, ducta similitudine a nautis, qui *vocando*, idest clamando remigant, tacendo vero, quod est σιγᾶν sigan, remos cohibent. » E da qui direi scorrettamente ne fosse originata la voce vocalanzita. V, 348.

**Voccula di corda**, o *voczica*. S. N. (Scobar nel Dizionario Nebrissense) v. *Vozzica*. V, 349.

**Voculanziccula**. P. B. *Vozzica*. V, 349.

**Vozzica**, è un giuoco che fanno i fanciulli, i quali sedendo sopra una tavola sospesa tra due funi pendenti da alto o in altra guisa, la fanno ondeggiare, altalena, oscillatio. Da *vucari*, vuculiari, vuczziari, e da qui quasi vucazzica, scorciato vuzzica, vozzica. V, 352.

**Zarbatana**, trumba di cannizzola pri cacciari o tirari baddiceddi ecc. Spat[afora] ms. V, 387.

# MODI DI DIRE PROVERBIALI

## DERIVATI DAI GIUOCHI

---

*Ad acu'a e cruci*, come vien viene, con esito incerto.

*A frustustù* (p. 273), a catafascio.

*A lu jocu di lu citrolu*, fare a dare o a darsi addosso come vien viene, alla cieca, all'impazzata.

*Armari jocu* (108), essere il primo a proporre, primo a cominciare un divertimento, primo a dar l'esempio ecc.

*Ciampedda rutta nè tira nè paga* (134), cosa guasta, persona caduta non conta più.

*Essiricci la Nanna pigghia-cincu* (p. 90), esservi confusione, disordine, parapiglia.

*Essiri nnuminatu 'nta la Nanna pigghia-cincu* (90), per ischerzo, essere ridicolosamente celebre.

*Essiri un soutampizzu*, essere un fronzolo, una fraschetta, o una persona leggiera.

*Fari firriari a unu comu 'na strummula*, far girare uno come una trottola, un arcolaio ecc. per un urto, un colpo qualunque datogli.

*Fari la Nanna pigghia-cincu*, far chiasso, confusione: ed anche tagliar corto e romperla.

*Fari 'na cosa ad anca ed ancona* (172), farla a casaccio, disordinatamente.

*Farisi lu paru e sparu*, fare lì per lì i propri calcoli, e decidersi per il meglio, senz' altrimenti esitare.

*Finiri a ciuciuleu* (267), finire in gran confusione, disordinatamente.

*Firriarisi comu 'na strummula* (162), affaticarsi molto in un affare, andare attorno, esser sempre in mezzo.

*Guastari li brigghia* (137), sconcertare una cosa mentre si sta conducendo innanzi.

*Jiri 'n palazzu* (107), eccedere in una cosa, sia contando, sia versando un liquido, sia mettendo una data quantità di polvere, sia ancora giungendo molto più tardi d'un'ora convenuta. ecc.

*Jucari a scarrica-cana'i* (212), gettarsi addosso la colpa l' un l' altro.

*Jucarisi ad unu a la badduzza* (92), abbindolarlo, aggirarlo.

*Jucarisi unu a lu balluni*, canzonare, prendere per minchione una persona.

*Passàri lu rumè* (280), battere a distesa, zombare indistintamente.

*Putirisi jucari 'na cosa a paru o sparu* (85), tra due cose non buone non sapere quale preferire.

*Re di li brigghia* (137), persona da nulla, ridicola.

*Scunzari li brigghia* (437), guastar le uova nel paniere.

Giocattoli e Balocchi TAV. I

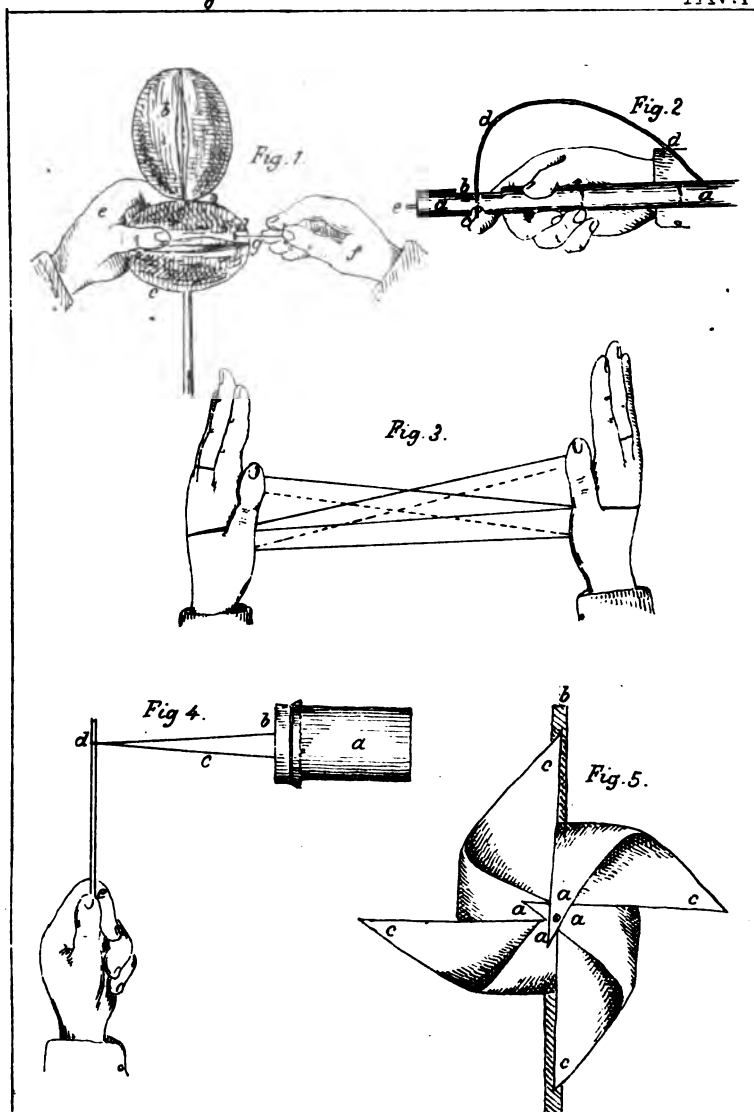
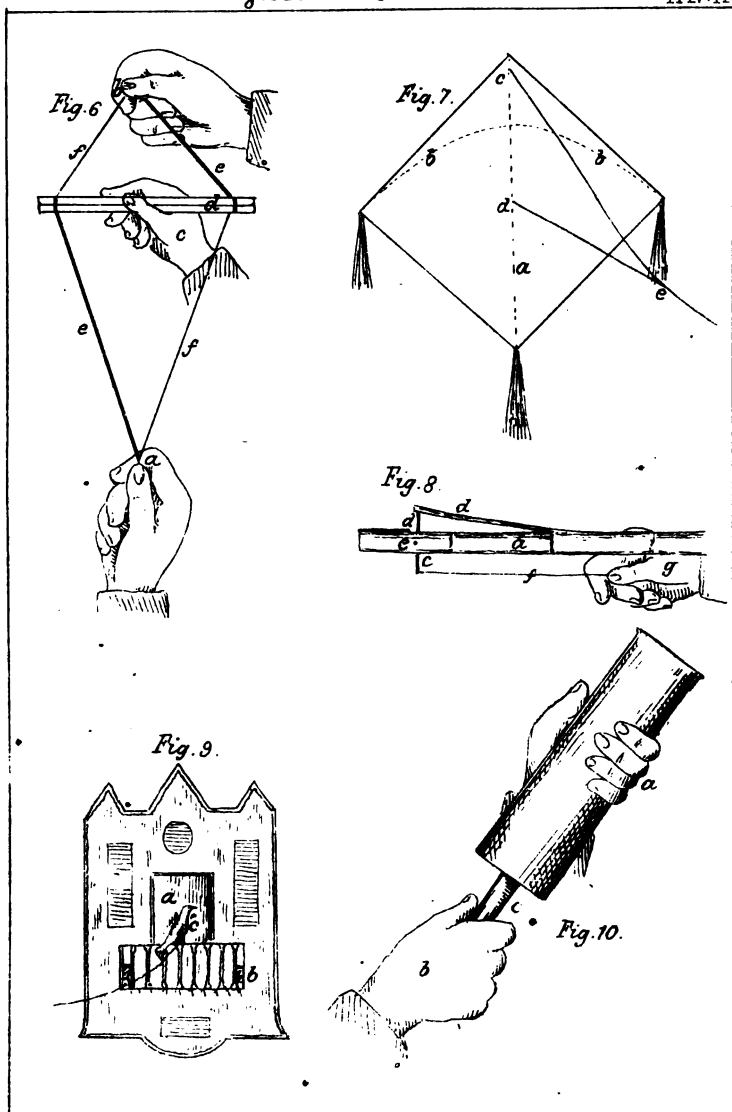
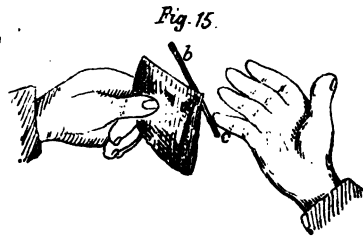
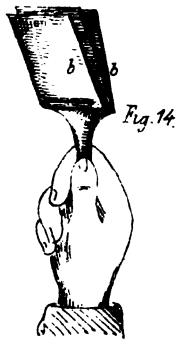
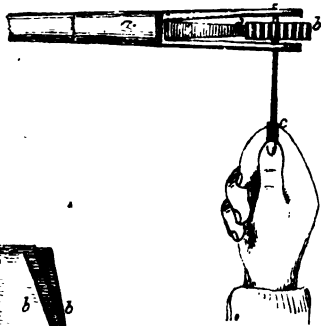
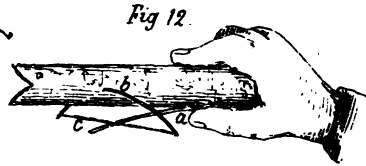
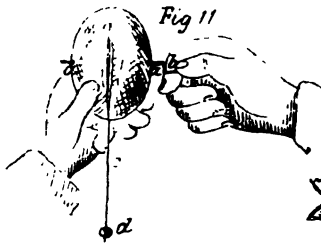
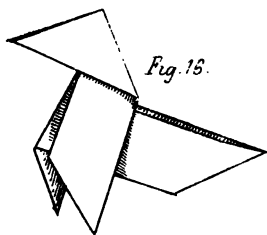
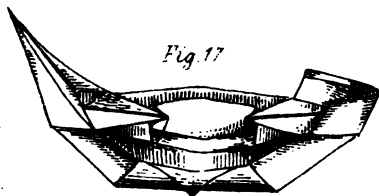
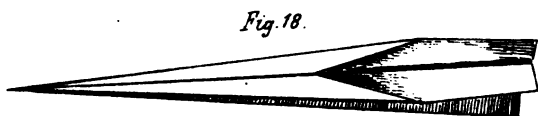
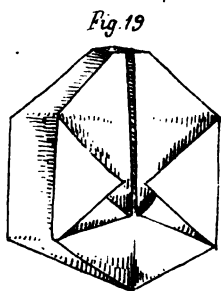
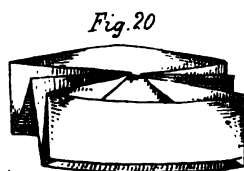
Pitrè: Giuochi fanciulleschi

Giocattoli e Balocchi TAV. II

Pitrè · Giuochi fanciulleschi

Pitrè: Giuochi fanciulleschi

Giocattoli e Balocchi TAV. IV

Pitrè Giuochi fanciulleschi

# GLOSSARIO

# GLOSSARIO

*(Voci siciliane spiegate secondo il significato che hanno nel presente volume)*

## A

**A (â),** prep. art., della || Contr. da *a la,* alla.
**'A,** per aferesi di *la,* art., la.
**Abbaliarinu,** agg., che balla, saltella.
**Accattari,** o **'Ccattari,** v. tr., comprare.
**Accetta** (Cianciana), probabilmente alterato da *accerta, 'nzerta,* v., da *'nzirtari:* indovina.
**Acchianari,** v. tr., salire.
**Accia,** i, s. f., sedano.
**Accussì,** avv., così.
**Aciddu** (Noto), avv., dim. di *aciu* (adagio): adagino.
**Addivintari,** v. intr., divenire.
**Agghiuttiri,** v. tr., inghiottire.
**Agnidduzzu,** i, s. m. dim. di *agneddu*: agnellino.
**Alliccari,** v. tr., leccare.
**Ammaraggiarisi,** v. intr. rifl., patire travaglio di stomaco per mal di mare.|| Confondersi, smarrirsi.
**Ammarra-panza,** s. m., specie di grossolano camangiare, composto di uva passa e fichi secchi, o solo di questi, tagliuzzati, ed avvolti in pasta mollastra, che i *caramilara* in Palermo vendono a' fanciulli o danno in premio a coloro di essi che vincono al giuoco.
**Ammucciarisi,** v. tr. rifl., nascondersi, rimpiattarsi.
**Aneddu,** i, a, s. m., anello.
**Anga,** ghi, s. f., mola.
**Animulu,** i, a, s. m., arcolaio.
**Appianiccarisi** (Avola), intr. rifl., dormir sonno profondo, e qui dicesi della trottola nel girare. Nel dialetto comune *Appinnicarisi* vale invece appisolarsi.
**Appinnutu,** part. pass. da *appenniri:* appeso.
**Appizzari,** v. tr., appuntare. ||(Pagina 270) dare, appuntando.
**Appressu** o **Appriessu,** avv., dietro.|| Dopo, poscia.
**Appuzzari,** v. i., andar sotto. V. a pag. 19.
**Arasciu** (Modica), per *Adaciu,* avv., adagio.
**Aricchia,** i, s. f., orecchia.
**Ariccia** (Modica), lo stesso che *Aricchia.*
**Arrassu,** avv., discosto, lontano.
**Arrifrittatu,** part. pass., rifritto (?)
**Arriminari,** v. tr., dimenare, agitare.
**Arrubbari,** v. tr., rubare.
**Ati** (âti), pres. indic. del v. *aviri;* voi avete.
**'Atta,** per *gatta, i, s.* f., gatta, gatto.
**Attuccari,** v. tr., toccare, appartenere, spettare. || (Siracusa), V. *Tuccari.*
**Atturratu,** part. pass. da *atturrari*: abbrustolito.
**Atu** (Noto), per *aviti,* avete V. *âti.*
**Auggia,** i (Modica), s. f., ago.
**Aura** (Noto), per *ura,* ora, momento opportuno.
**Auriccia** (Licata), v. *Aricchia.*
**Auzzari** (Licata), v. tr., conservare, serbare.

**Avissitu,** di alcune parlate, invece di *si tu avissi*, se tu avessi.
**Avvisari** (Borgetto), v. tr., indovinare.
**Azzaru,** s. m., acciaio.

## B

**Bàccara, i,** (di alcune parlate), s. f., brocca.
**Baccaredda, i,** s. f., dim. di *bàccara* o *bacara*: brocchetta.
**Badda, i,** s. f., palla.
**Baddru** (Mazzara), lo stesso che *pisula*.
**Badduzza, i,** s. f., dim. di *badda*, pallina.
**Bagnana,** v. *Pappana*.
**Balata, i,** s. f., lastra.
**Bancareddu, i,** s. m., deschetto.
**Banna, i,** s. f., banda, parte, lato.
**Barracani,** s. m., barracane, sorta di panno tessuto di pelo di capra.
**Battagginu** (Modica), agg., che ha batacchio.
**Beddu,** agg., bello.
**Bidduzzu,** agg., dim. di *beddu*: bellino.
**Bonu,** agg. buono. || Avv., bene, (p. 178).
**Botta, i** s. f., colpo.
**Bòttulu, i,** (Messina), s. m., botta, colpo, scoppio.
**Bozza, i,** s. f., specie di cantinplora, che si crolla su due aste.
**Brusca, schi,** s. f., bruschetta, filo di paglia. || Verghetta o gettone d'albero.
**Buddicu, chi** (Messina), s. m., bellico, ombelico.
**Buffuniari,** v. tr., canzonare, corbellare.
**Buluni** (A.), avv. presto, a volo.
**Bummа, i,** s. f., bomba.
**Bussa, i,** s. f., mazzettina di legno, o canna, che serve al giuoco di *Manciugghia* (p. 151).

## C

**Ca,** pron., che, il quale, la quale.
**Cà,** cong. perchè.
**Caccіariari** (Taormina), v. intr. saltellare.
**Cammisa, i,** s. f., camicia.
**Canigghia,** s. f., crusca.
**Canna, i,** s. f., canna. || Misura equivalente a metri 2,06.
**Càncara,** voce alterata, e di nessun significato evidente.
**Cannàra, i,** s. f., canneto.
**Cannata, i,** s. f., boccale.
**Canneddu, i,** s. m., cannello. Nome del giuoco « Al sussi. »
**Cannizzu, i,** s. m., canniccio, graticcio.
**Cannolu, i, a,** s. m., dolce di cialda dolce accortocciata e ripiena di crema.
**Cannulicchiu, i, a,** s. m. dim. di *cannolu*: cannellino. || Zipolo.
**Cantàru, a,** s. m. quintale, misura antica pari ad 80 chilogr.
**Canuorvu** (Riesi), titolo di giuoco composto da *cani uorvu*, cane cieco.
**Canuzzu, i,** s. m. dim. di *cani*: cagnolino.
**Capitanu, i, a,** s. m., fondello.
**Capizzola** (p. 4), voce senza significato evidente.
**Cappidduzzu, i,** s. m. dim. di *cappeddu*: cappellino.
**Capu**||('N) in testa, sopra. *Jiri 'n capu*, v. a p. 19.
**Caracozza, i,** (Mazzara) s. f. prigione, catorbia. Nel dial. comune *Caracozzu, carabbozzu, carabbozza* (spagn. *Cataboze*).
**Caramilaru, i, a,** s. m., venditore ambulante di caramelle.
**Carcarazza** (Catania), v., *Tarantella*.
**Cardiddu, i,** s. m., cardellino.
**Carrinieddu** o **Carrineddu, i, a'** s. m. dim. di *carrinu*, carlino.
**Carrinu,** s. m., carlino, una moneta di Sicilia, del valore di centesimi 21 di lira.
**Cascavaddu, i, a,** s. m., caciocavallo.
**Casciuneddru** o **Casciuneddu, i, a,** (Marsala), s. m., dim. di *casciuni*: cassettino.
**Casedda, i,** s. f., buca (p. 138).
**Casicavaddi,** v. *Cascavaddu*.
**Casteltermini,** (Cianciana) s., Casteltermini, comune della prov. di Girgenti, illustrato dalle recenti *Notizie storiche* di Gaetano Di Giovanni.
**Cauciu, i,** s. m. calcio.
**Caudda,** nome di giuoco di Messina; dove, come agg., vale *calda*.
**Càudu,** agg., caldo.
**Cauria ferru** (Avola), scalda-ferro, sinonimo del giuoco *Acarfamanu*.
**Càvudu** (Mazzara), per *caudu*, caldo.

**Ccà,** avv., qui.
**'Ccattari** per **Accattari,** v. tr., comprare.
**Cchì** (Riesi), parrebbe tronco da *chistu*; ma udendolo dalla viva voce, in questo solo esempio sembra l'avv. *qui*.
**Cci** o **Ci,** pron., gli, a lui, a lei, a loro. || Avv., là, colà.
**Cciàmpula, i,** s. f., muriella V. *Ciampedda*.
**Cciù,** di alcune parlate, per *cchiù*, avv., più.
**Ccu,** di alcune parlate, prep., con.
**Chi,** pron., che, il quale, la quale. || Che cosa. || Cong., che.
**Chì,** lo stesso che *Cà*, cong., perchè.
**Chiamari,** v. tr., chiamare.
**Chiantedda, i,** s. f., striscia di cuoio tra il tomaio e il suolo delle scarpe.
**Chiavuzza, i,** s. f., dim. di *chiavi*: chiavino.
**Chiddru** (Mazzara), v. *Chiddu*.
**Chiddu,** pron., quello, colui.
**Chiè chiè (jiri)** (S. Ninfa), detto di trottola, vale saltellare, barberare.
**Chinu,** agg., pieno.
**Chistu,** agg. e pron., questo, questi.
**Chiujiri,** v. tr., chiudere, serrare. Pres. *chiuju*; imp. *chiujeva* o *chiuiju*; pass. *chiujici*; part. pass. *chiujutu, chiusu*.
**Chiummu,** s. m., piombo.
**Ciaccatura, i,** s. f., fenditura, spaccatura.
**Ciamari** (Ragusa), V. *Chiamari*.
**Ciampedda, i,** s. f., muriella.
**Cianu** (Modica), per *chianu*, s. m. piano, largo, piazzale. || Agg., piano.
**Ciappedda,** v. *Ciampedda*.
**Ciareddu, i, a** (Milazzo), s. m., capretto.
**Ciaurari,** v. intr., far odore. || Tr., odorare.
**Ciazza, i** (Chiaramonte) per *chiazza*, s. f., piazza, mercato.
**Ciccu,** s. m., Francesco.
**Ciciredda, i,** s. f., dim. di *cicira*, cece: cecino.
**Cicirru,** o **cicira, i,** s. m. e f., cece.
**Cignitedda, i,** s. f., dim. di *cigna*., cinghia.
**Cina** (Ragusa), forse alterato da *cima*.
**Cincu,** agg., cinque.
**Ciocca, cchi,** s. f., chioccia.
**Circu, chi,** s. m., circolo, cerchio.
**Ciusciuni, a,** accresc. di *ciùsciu*, s. m., forte soffio.
**Còcula, i** (Trapani), s. f., lo stesso che *boccia*. || (Erice) trottola.
**Coddu, i,** s. m., collo. || *'N coddu ciareddu*, a cavalluccio.
**Comu,** avv., come, siccome.
**Coppa ('N),** avv., sopra, in alto; ma è voce non siciliana.
**Còppula, i,** s, f., berretto.
**Cori, i,** s. m., cuore.
**Corpu, i, a,** s. m., colpo. || Corpo.
**Cozzu, i,** s. m., occipite. || Costola del coltello.
**Crozza, i,** s. f., cranio.
**Criscenti,** s. m., lievito.
**Criscinteddru, i** (Marsala), s.m., dim. di *criscenti*, lievito.
**Crûna, i,** s. f., corona.
**Cu,** prep., con.
**Cu'** o **cui,** pron., chi, colui il quale, colei la quale.
**Cùccia, i** (Noto), per *cucchia*, coppia.
**Cuddiredda** (Modica), v. *Cudduredda*.
**Cudduredda, i,** s. f., dim. di *cuddura*: ciambelletta.
**Cummà',** tronco da *cummari*, s. f., comare.
**Cummari, i,** s. f., comare.
**Cumpà',** tronco da *cumpari*, s.m., compare.
**Cuniggiu, i** (Modica), s. m., per *cunigghiu*, coniglio.
**Cunigliazzu, i** (Licata), s. m., accr. di *cuniglіu*, coniglio.
**Cuntari** (Taormina), v.tr., contare, fare al conto. V. a p. 21.
**Cunurtari,** v. tr., confortare.
**Cunzari,** v.tr., acconciare. || - *lu lettu*, rifare il letto.
**Cuòsiri** (Riesi), per *còciri*, v. tr., cuocere.
**Curdicedda, i,** s. f., dim. di *corda*: funicella.
**Curnieddu, i, a,** s. m., dim. di *cornu*: cornicino.
**Cusuzza, i,** s. f., dim. di *cosa*: cosetta, cosuccia, e per lo più dicesi di chicche, giocattoli, ecc.
**Cutellu, i, a,** s. m., coltello.
**Cutugnu, a,** s. m., melacotogna.

## D

**D''a,** prep. art., della.
**Darrè,** avv. di luogo, dietro.

**Ddabbanna (A)**, avv., da quella parte.
**Dinucchiuni (A)**, avv., ginocchioni, in ginocchio.
**Dipo'**, avv., dipoi, poi, indi.
**D''ô**, prep., art. per *d''u*, del, dello.
**D''u**, prep. art., dello.
**D'unni**, avv., donde.

## E

**Èni** per paragoge, *è*.
**Essiri**, v. intr., essere. Pres. *sugnu;* imp. *era;* pass. *fu', fui;* fut. *sarrò, sarò, saroggiu;* part. pass. *statu;* ger. *'sennu, 'ssennu.*

## F

**Facci**, s. f., faccia, viso, volto.
**Facciuni**, s. m., acc. di *facci*, faccia.
**Fadetta** o **fodetta** o **faudetta** o **fadedda**, i, s. f., gonnella.
**Famigghiu**, i, s. m., famiglio, stalliere.
**Fanu** per **fannu**, fanno, pres. indic. 3ª pers. del pl. del v. *fari*.
**Fari**, v. a., fare. Pres. *fazzu;* imp. *facia;* pass. *fici;* part. pass. *fattu.* || *—ô toccu,* contarsi.
**Fedda**, i, s. f., fetta.
**Fetu**, s. m., puzza.
**Ficuzza**, i, s. f., dim. di *ficu*, piccolo fico.
**Fiddruzza**, i (Mazzara), lo stesso che *fidduzza*, fettina.
**Figghiari**, v. intr., figliare. || Partorire.
**Figghiu**, i, s. m., figlio.
**Figgia**, i (Modica), s. f., per *figghia*, figlia.
**Figgiari** (Modica), v. *figghiari*.
**Figgiata**, i (Modica), invece di *figghiata*, puerpera.
**Figgiu**, i (Modica), vedi *figghiu*.
**Finèscia** (Ragusa) per *finestra*, s. f., finestra.
**Finuccieddu**, i (Ragusa) per *finucchieddu*, dim. di *finocchiu*, finocchio.
**Firlazzeddu** (Licata), v. *firredda*.
**Firredda**, i, s. f., dim. di *ferra*, piccola ferula.
**Firriari**, v. tr., girare.
**Fittu** (Messina) per *frittu*, part. pass., da *frijri:* fritto.
**Fora**, avv., fuori.
**Fôra**, condiz. pres. del v. *essiri*, sarebbe.
**Fôrra**, di alcune parlate, per *fôra* sarebbe.
**Frazzata**, i, s. f., coperta di lana per letto, schiavina.
**Frischiettu**, i, s. m., zufolo.
**Frischittieddu**, i, s. m., dim. di *frischiettu*: fischiettino, zufolino.
**Frittatu**, part. pass., rifritto.
**Fuj**, pres. indic. o imper. del v. *fûjri* o *fuiri*, (fuggire) fuggi.
**Funtanuna**, i, s. f., accr. di *funtana*, grande fontana.
**Fùriu**, ii (Calatafimi), s. m., furia. || Sfuriata.

## G

**Gaddetta**, i, s. f., buca.
**Gaddina**, i, s. f., gallina.
**Gaddrina** (Mazzara), v. *gaddina*.
**Gaddru** (Mazzara), v. *gaddu*.
**Gaddu**, i, s. m., gallo.
**Gàggia**, i, s. f., gabbia.
**Gàrgia**, i, s. f., gola, fauci.
**Garzuni**, a, s. m., nella campagna è l'uomo addetto a' più bassi servigi, cioè a governare, a menar le bestie da soma, a trasportar fimo, ecc.
**Gèbbia**, ii, s. f., vivaio.
**'Ggiùttiri**, per *agghiuttiri* (Modica), v. *agghiuttiri*.
**Ghiri**, lo stesso che *jiri*, andare.
**Ghiucari**, per *jucari*, giocare.
**Giarnu**, agg., giallo.
**Gilestri** (Messina), agg., celeste.
**Gnirnò**, avv., no, e si dice in singolare dando del *voi;* ed in plur. parlando a più persone.
**Grànciu**, i, s. m., granchio, noto crostaceo.
**Granu**, i, a, s. m., moneta del valore di cent. 2 di lira.
**Gràpiri**, v. tr., aprire.
**Grattalora**, i, s. f., grattugia.
**Guglia**, i (Riesi), s. f., invece di *agugghia*, ago.
**Gulera**, i, s. f., collana.

## H

**Haju**, pres. indic. del v. *aviri*, ho.
**Hê**, lo stesso che *haju*, ho.
**'I**, invece di *li*, art., plur. di *'u, lu*, li, le.

## I

**Iddu**, pron., egli, lui.
**Isca**, s. f., esca.

# J

**Ji, Ji'** (Riesi ecc.), per *io*, che pure dicesi, secondo i dialetti, *iu*, *ieu*, *jeu*, *jia*, ecc.
**Jàcula**, di alcune parlate, per *acula*, *i*, s. f., aquila.
**Jaddina**, di alcune parlate, invece di *gaddina*, *i*, s. f., gallina.
**Jaddu**, **i**, s. m., per *gaddu*, gallo.
**Jalofru**, **i** (p. 33), di alcune parlate, garofano.
**Jancu** (Noto), agg., bianco.
**Jatta**, **i**, di alcune parlate, s. f., gatta.
**Jattaredda**, **i** (Noto), dim. di *jatta*: gattina.
**Jemu** (p. 183), invece di *jamu*, andiamo, pres. ind. del v. *jiri*.
**Jiocari**, vedi *Jittari*.
**Jiditu**, **a**, s. m., dito.
**Jimenta**, **i**, s. f., giumenta.
**Jippuni**, **a**, s. m., farsetto, giuppone.
**Jiri**, v. i., gire., andare. || — *'ncapu*, andar sopra, e dicesi di chi, al conto, non vada sotto. || — *sutta*, andar sotto; v. pag. 19.
**Jitali**, **a**, s. m., ditale.
**Jittari**, v. tr., gettare. || Fare al conto gettando le mani.
**Jocca**, **i** (Noto), s. f., chioccia.
**Jocu**, **chi**, s. m., giuoco.
**Jucari**, v. tr., giocare.

# L

**Lavuri**, **a**, s. m., la biada seminata, ancora in erba.
**Lazzu**, **i**, s. m., laccio.
**Lina** (p. 72), probabilmente alterazione della voce *gallina*.
**Linusa**, s. f., semelino.
**Littusa** (p. 182), voce, che io sappia, senza significato apparente.
**Lu**, art., lo, il.
**Luci**, s. m., fuoco.

# M

**Mà** (Riesi) per *mè* o *miu*, agg., mio, mia.
**Màa**, s. f., madre.
**Maistina** (p. 2[illegible]-31), voce senza significato evidente.
**Mamma**, **i**, s. f., capo-giuoco, e si dice tanto di maschietti, quanto di bambine.
**Manacciata**, **i**, s. f., colpo dato con la mano.
**Manitta**, **i** (Messina), dim. di *manu*: manina.
**Manciari**, v. tr., mangiare.
**Manna**, pres. ind. e imp., da *mannari*: manda.
**Mannàri**, v. tr., mandare.
**Manu**, **u**, **i**, s. f., mano.
**Manuzza**, **i**, s. f., dim. di *manu*, mano: manina.
**Manziornu**, s. m., mezzogiorno, le ore 12 m.
**Martuzza**, **i**, s. f., scimia.
**Màsciu** (Chiaramonte, Modica, ecc.) per *mastru*, mastro.
**Masinnò**, avv., altrimenti.
**Màssciu** (Modica e Chiaramonte) invece di *mastru*, maestro.
**Mastru**, **i**, s. m., capo-giuoco.
**Matacìuni**, **a**, s. m., zimbello.
**Mazzuni** (**Fari**) (Spaccaforno), detto del saltellare che fa la trottola.
**Mè**, agg., mio, mia.
**Mènnula**, **i**, s. f., mandorla.
**Mèntiri**, invece di *mettiri*, v., mettere.
**Menza-canna**, **i**, s. f., misura che valeva m. 1, 03.
**Menzu**, agg., mezzo, metà.
**Merca**, **chi**, s. f., mira.
**Mia**, agg. f., mia; ma spesso è caso obliquo, e vale *me*; *di mia*, di me; *a mia*, a me; *pi mia*, per me.
**Milinciana**, **i**, s. f., petronciana.
**Minàru**, agg. di lupo: mannaro.
**Minna** **i**, s. f., mammella, poppa.
**Minniedda**, **i**, s. f., dim. di *minna*.
**Minnulicchia**, **i**, s. f., dim. di *mènnula*.
**Missa**, **i**, s. f., messa.
**'Mmezzu**, comp. da *'n mezzu*, in mezzo.
**Mmiddari** (Messina) v. tr., dar buffetti.
**Mmirdazza**, **i**, s. f., accr. di *mmerda*; ma qui è titolo di giuoco, p. 102.
**'Mmucciàrisi**, v. *ammucciarisi*.
**'Mmulari** o **Ammulari**, v. tr., aguzzare.
**Moddu**, agg., molle, piacevole.
**Morti**, s. f., morte, e si dice della lastra che nelle vie copre i bottini. || Ultimo scompartimento del giuoco *A nicchia ó pàlasu*.
**'Mpalari**, v. tr., legare a un palo, e si dice delle viti che si legano alle canne.
**'Mpenniri**, v. tr., appendere, appiccare.

**'Mpidugghiari**, v. tr., impigliare. || Arruffare.
**'Mprua**, s. f., acqua, (voce bambinesca).
**Mucca**, preceduto da 'n:in bocca.
**Mugghieri**, i, s. f., moglie.
**Munneddu**, i, a, s. m., misura di capacità, ora abolita, pari a litri 4, 298. || Altra misura di estensione, pari ad are 2,7285.
**Munnu**, s. m., mondo.
**Munzeddu**, i, a, s. m., mucchietto.
**Munziddussu**, i, a, s. m., dim. di *munzeddu*: mucchietto.
**Musulinettu**, i, a, s. m., dim. di *musulinu*, mussolina.
**Musulinu**, i, s. m., mussola, mussolina.
**Muzzichiari**, lo stesso che *muzzicari*, v. tr., mordere.

# N

**'N**, per aferesi, in.
**'N**, in qualche parlata (v. a p. 36) fa le veci di *un*, un, uno.
**'Na**, pron. e art. fem., una.
**Nanna**, i, s. f., vecchia. || La parte posteriore dell' anello detto *Ravugghia*. || *Fari nanna*, far entrare da essa parte la palla. || Nel giuoco della trottola, vale barberare, saltellare.
**'Napocu**, avv., un pochino, un tantino. || Agg., molti.
**'Nca**, per aferesi, invece di *dunca*, avv., adunque.
**'Ncagnàrisi**, v. intr. rifl., ingrognarsi, stizz rsi.
**'Ncannari**, v. tr. incannare.
**'Ncannulatu**, part pass., di *'ncannulari*: inanellato.
**'Ncuccia-muru (A)** (Avola), titolo di giuoco, che suona: ad unire, ad accostare al muro (*'ncucciari* per *'ncucchiari*).
**'Ncuddari**, v. tr., incollare.
**'Ncugnari**, v. tr., accostare, avvicinare.
**'Ndi** (Riesi), v. *nni*.
**'Nèsciri**, v. intr., uscire. || Tr., mettere, cavar fuori. Pres. *nesciu*, imp., *niscia*; pass., *niscivi*; part. pass., *nisciutu*. || Dicesi di chi, nel fare al conto, venga sorteggiato, o di colui nel quale cada l'ultimo numero.
**Nèula** o **nèvula**, i, s. f., cialda.
**Ni** o **nni**, pron., ne || Prep., in.
**Nicu**, agg , piccolo.
**Ninu**, s. m., Antonino.
**Niuru**, agg., nero.
**Nivularu**, i, a, s. m., venditore di cialde.
**Nna lu**, prep. art., nel.
**Nnasi**, avv., sì, gnorsì.
**Nn'è**, prep. art., per *nn'i*, *nni li*, nei, nelli, negli, nelle.
**Nni** o **ni**, pron., ci, a noi, ne.
**Nnicchia**, i, s. f., nicchia, casella, scompartimento.
**Nnimoniu**, ii, s. m., demonio.
**'Nsignari**, v. tr., insegnare. || Indicare.
**'Nta**, **'nti**, **'ntra**, prep., dentro, in.
**'Ntra**, avv., dentro, in.
**'Ntuppatieddu** o **attuppateddu**, i, s. m., marinella (*Helix naticoides Draparn*).
**'Nu**, di alcune parlate, per *anu*, *un*, art., un, uno.
**Nucidda**, i, s. f., avellana.
**Nuddu**, pron. e agg., nessuno, nullo.
**'Nzajari**, v. tr., provare, mettere a prova. || Tentare.
**'Nzirtari**, v. tr., indovinare, apporsi. || Riuscire a trovare persona o cosa.
**'Nzurru**, agg., duro, aspro.

# O

**O**, (ò) contrazione di *a lu*, allo.
**On**, (ôn) contr. da *a un* o *unu*, ad un o uno.

# P

**P'**, **pi**, **pri**, prep., per.
**Padda**, i (Messina), s. f., palla.
**Pàlasu**, si usa quasi sempre nel sing., specie di muriella; di che v. a p. 141.
**Palora**, i, s. f., parola.
**Palumma**, i, s. f., colomba.
**Pammu**, i (Siracusa), s.m., palmo.
**Panarieddu**, i, a, s. m., dim. di *panaru*: panierino.
**Panicuttieddru** (Mazzara), o *panicutteddu*, s. m., dim. di *panicottu* (pancotto), che è comp. da *pani*, *cottu*.
**Pannizzu**, i, s. m., pannicino, e dicesi specialmente di quelli onde s'avvolgono i bambini.
**Pannu**, i, s. m., pannolino.
**Pappadiari** (Barcellona), v. intr., barberare, proprio della trottola.

**Pappana,** voce di cui non vedesi chiara la significazione, perchè alterata.
**Papuneddu,** agg., leggiero e agile di molto, accr. di *papuni*, vapore (?)
**Parmu, i,** s. m., palmo.
**Parrina, i,** s. f., madrina.
**Parrineddu,** dim. di *parrinu*, padrino.
**Parrinisca (à o a la),** avv., alla pretesca, alla maniera dei preti.
**Parrinu, i,** s. m., padrigno.||Prete.
**Parrucciamu, i,** s. m. e agg., avventore.||Bottegaio.
**Paru, a,** s. m., paio. || *A paru e sparu*, a pari e caffo.
**Passiddà,** voce con la quale si caccian via i cani, composta da *passa ddà*, passa là, va via.
**Peddi, i,** s. f., pelle.||Fig. corpo.
**Pi,** prep., per.
**Picca,** avv., poco.
**Picciriddu, i,** s. m., bambino, fanciullino.||Agg.,piccolino.||Fig., vale il latino *penis*.
**Picciuottu, i,** s. m., ragazzo, fanciullo, ecc.
**Picciutteddu,** agg. (ed anche sost.), dim. di *picciottu:* giovanetto, ragazzetto.
**Piditeddu, i, a,** s. m., dim. di *piditu*, peto.
**Pigghiari,** v. tr., pigliare, prendere.
**Pigghiula** (Catania), lo stesso che *pisula*.
**Piggiari** (Modica), per *pigghiari*, v. tr., pigliare, prendere.
**Piggiari** (Noto), v. tr., per *pigghiari*.
**Pignatedda, i,** s. f., dim. di pi*gnata*: pentolino.
**Pignana,** v., *pappana*.
**Pignu, i, a,** s. m., pegno. || Pino, noto albero.
**Pilàrisi,** v. rifl., strapparsi i capelli per disperazione e dolore.
**Pingula** (p. 81), se non è corrotto da *spingula*, spillo, non so che cosa possa significare.
**Pinna, i,** s. f., penna, piuma.
**Pinninu (A),** avv., a basso, in giù, a pendio.
**Pintaluoru** (Riesi), **i, a,** s. m., per *puntaloru*, punteruolo.
**Pir,** prep., per.
**Piriddu, i, a,** s. m., dim. di *piru*, piccola pera.
**Pirripipinciu** (p. 115), voce senza significato apparente.
**Pirripizziu** (p. 115), voce senza significato apparente.
**Pirtusu, a,** s. m. buco, foro.
**Pisula, i,** s. f., una di 8 o 16 palline di creta, o terra cotta, colle quali si gioca, (v. a p. 110).
**Pitanza, i,** s. f. pietanza.
**Pitrèddula** (Chiaramonte), lo stesso che *pisula*.
**Pitrudda, i,** s. f., dim. di *petra:* sassolino, pietruzza.
**Pitrùddula** (Messina), lo stesso che *pisula*.
**Pitrusinu,** s. m., prezzemolo, (*apium petroselinum* L.)
**Pitturina, i,** s. f., quella parte della camicia dal cinto fino al collo, che copre il petto, dentro la quale sogliono specialmente i ragazzi del popolo conservare o raccogliere frutta, roba od altro.
**Pizzata, i,** s. f., lo stesso che *pizzinnongulu*.
**Pizzicuneddu o Pizzicuneddru, i, a,** s. m., dim. di *pizzicuni*, pizzicotto, pulcesecca.
**Pizzinnòngulu, i,** s. m, colpo dato col ferruzzo della trottola sopra una palla qualunque.
**Pizzu, i,** s. m., becco. || Ferruzzo piantato sulla trottola.
**Pizzuddu,** s. m., dim. *pezzu:* pezzetto.
**Pizzuluni, a,** s. m., beccata.||Pizzicotto, pulcesecca.
**Pizzunata, i,** s. f., lo stesso che *pizzinnongulu*.
**Posu, i,** s. m., luogo di riposo o appoggio (p. 142).
**Pozzu,** pres. indic. del v. *putiri*, io posso.
**Ppi,** di alcune parlate, prep., per.
**Pratticeddu, i, a,** s. m., dim. di *prattu* o *piattu:* piattino, tondino.
**Priari,** v. tr., pregare.
**Prièula, i,** s. f., pergolato.
**Pù, prù** (pag 258) voci alterate e tronche, delle quali non conosco il significato.
**Pùlici,** s. m., pulce.
**Pumu, a,** s. m., mela.
**Puoi,** di alcune parlate, avv., poi, dipoi.
**Purritu,** agg., tarlato.
**Puddastredda, i,** s. f., dim. di *puddastra:* pollastrina.

## Q

**Quadiari,** v. tr., riscaldare.

**

**Quantu**, avv., quanto. || Agg. di tutti i generi e di tutti i numeri, quanto, quanta, quanti, quante. Solo qualche parlata ha *quanti* al plur. m. e f.
**Quartara, i**, s. f., brocca.
**Quartucciu, i, a**, s. m., misura di capacità, pari a litro 0, 75. || Giuoco nel quale si mandano verso le lastre de' bottini palle o melarance. || Altro giuoco, nel quale si salta sulle mani di due giocatori seduti per terra.
**Quasareddru** (Mazzara) o **Quasareddu, i**, s. m, dim. di *quasaru*, zoccolo de' ruminanti.
**Quasetta, i, a**, s. f., calza, calzetta.
**Quattòdici** (Milazzo), agg., invece di *quartoddici*, o *quattordici*, quattordici.
**Quinnici**, agg., quindici.
**Quisina** (Cianciana), o **Guisina, i**, s. f., biacco, serpe non velenosa.

## R

**R' 'a** (di molte parlate), prep. art. della.
**'Ranu** (e più al plur. **'rana**), s. m., grano, monetina del volore di cent. 2 di lira.
**Ravogghia, i**, s. f., anello di ferro che per una punta si pianta in terra.
**Ri**, (di molte parlate), prep., di.
**Rinninedda, i**, s. f., dim. di *rinnina*, rondinella.
**Riri** (Ragusa), invece di *diri*, dire.
**'Rrubbari**, vedi *arrubbari*.
**Rumè**, s. m., zimbello.
**Rutedda, i**, s. f., dim. di *rota*: rotella.
**Ruzzuluneddu, i**, s. m., dim. di *ruzzuluni*, che è accr. di *rozzulu* ecc. piccolo sdrucciolo.

## S

**Sanciuvanni**, San Giovanni (Battista).
**Sangulareddu** (Alcamo), dim. di *sangularu*, s. m., lo stesso che *gangularu*, mascella.
**Sapiri**, v. tr., sapere. Pres. *sàcciu*; imp., *sapeva*, *sapia*; pass. *sappi*; fut. *sapirrò*, *sapirò*; part. pass. *saputu*; ger. *sapennu*.
**Sapuritu**, agg., bello, avvenente.
**Sarvari**, v. tr., salvare.
**Satari**, v. tr. e intr., saltare.
**Sautampizzu, i**, s. m., saltamartino. Comp. da *sauta 'n pizzu* salta in punta.
**Sautari**, v. intr., saltare.
**Sbutareddu, i**, s. m., quasi *scoltarello*.
**Sbutari**, v. tr., svoltare.
**Scacari**, v. int., cessar di girare, proprio della trottola.
**Scantàrisi**, v. intr. rifl., aver paura.
**Scappuccini**, frati Cappuccini.
**Scarricari**, v. tr., scaricare.
**Scavu, i**, s. m., schiavo, servo.
**Scavuzzu, i**, s. m., dim. di scavu.
**Schicaru**, lo stesso che *sparu*.
**Schinu**, s. m., schiena.
**Schittuliddu**, agg. dim., di *schiettu*, scapolo. || Detto di donna, vale ragazza.
**Sciacìri** (Cianciana), v., *spairi*.
**Sciddicalora, i**, s. f., sdrucciolo.
**Sciddicata, i**, s. f., sdrucciolata, sdrucciolo.
**Scinniri**, v. tr. scendere.
**Sciocca, cchi**, s. f., nodo. || Ciocca di frutte, fiori, foglie, ecc.
**Scrivana** (Licata), v. *tarantella*.
**Scupitta, i**, s. f., spazzolino.
**Scurmu, i**, s. m., scombro (*scomber* L.)
**Scurùnala**, motto di giuoco. Vedi a p. 22.
**Scurunari**, v. tr., rompere la corona, il circolo, l'ordine de' giocatori, ed anche dar cominciamento al giuoco.
**Scutulata i**, s. f., scossa, scrollata. || Spolverata.
**Sdirrubbari**, v. tr., diroccare, dirupare, abbattere, demolire.
**Sèggia, i**, s. f., sedia.
**Seggiu, i** (Girgenti), pietra per sedervisi. || (Messina), la parte posteriore del corpo, sulla quale si siede: il sedere.
**Sfàciri** (Catania), v. *spàiri*.
**Sfinciuneddu, i, a**, s. m., dim. di *sfinciuni*, che è una focaccia di pasta con sopravi olio, e che si vende da 1 ad 8 cent. in Palermo.
**Sfirriarisi**, v. tr., rifl., svoltarsi, rigirare, contorcersi.
**Si'**, sei, del verbo *essiri*.
**Siddu**, cong., se.
**Signiruzzu**, dim. di *Signuri*, s. m., il Signore Iddio.
**Signuri**, s. m., Iddio.

**Simulidda**, s. f., dim. di *simula:* semolino.
**Sinnu, i** (Noto), s. m., segno.
**Sonnu**, s. m., sonno. || Sogno.
**Spaciri**, v. *spàiri.*
**Spàiri** o **Spaijri**, v. tr., contarsi. Pres. *spaisciu* ; imp. *spaija* ; pass. *spaijvi* ; part. pass. *spaijutu.*
**Spagnàrisi**, v. intr., rifl., avere, prendersi paura.
**Spanghitteddu i, a**, s. m, dim. di *spangu*, piccola spanna.
**Sparì** (Termini), v. *spàiri.*
**Sparu**, agg., dispari. || *A paru e spuru*, a pari e caffo.
**Spicchiu**, preceduto dall' agg. *beddu*, fig. vale uomo cattivo o da nulla.
**Spincirisi**, v. tr. rifl., alzarsi, sollevarsi, levarsi su.
**Spingula, i**, s. f., spillo.
**Spinnari**, v. tr., spennare.
**Spriveri, a**, s. m., sparviero.
**Spuntunata, i**, s. f., lo stesso che *pizzinnongulu.*
**Ssu**, agg., per *chissu*, codesto.
**Stannu** (da **stari**), 3ª pers. plur. del pres. indic.: stanno. || Gerundio, stando.
**Stanu** (Ragusa), per *stannu*, stanno.
**Stari**, v. intr., stare. Pres. *staju*, imp. *stava;* pass. *stetti* o *stesi;* part.pass., *statu;*ger.pres., *stannu*, stando.
**Stènniri**, v. tr., tendere, detto specialmente della biancheria messa ad asciugare.
**Struppiàrisi**, v. rifl., farsi male.
**Stu**, agg., questo.
**Stuccari**, v. tr., stroncare, spezzare.
**Su'**, per *sunnu* o *sunu*, sono, terza pers. plur. pres.ind., del v. essere.
**Su**, (sec. XVI, pag. 192) per *ssu*, agg., codesto.
**Suddu**, di alcune parlate, per *siddu*, part. condiz., se.
**Sugnu**, pres. indic. del v. *essiri*, io sono.
**Suppa, i**, s. f., zuppa. || *Fari suppa* (Chiaramonte), detto di trottola che giri, vale saltellare.
**Surella, i**, s. f., sorella.
**Sutta**, avv., sotto. || *Jiri sutta*, andar sotto, e dicesi di chi, facendosi al conto, è condannato a rimanere nel mezzo, a far da paziente, ecc.

## T

**Taddarita, i**, s. f., nottola (*vespertilio* di L.)
**Tàfara, i**, s. f., piattello della bilancia.
**Tafaruni**, accr. di *tafara.*
**Tanticchia**, avv., un pochino, un pocolino.
**Tarantella**, s., f., e forse agg. detto di trottola che nel girarsi saltella o barbera.
**Tarì**, s. m., antica moneta siciliana, equivalente a 42 centesimi di lira.
**Tastari**, v. tr., assaggiare.
**Tata**, s. m., padre.
**Tàvula, i**, s. f., tavola.
**Tianu, i**, s. m., tegame.
**Tilannaru, i**, s. m., telaiuolo, rivendugliolo di tela.
**Timpulata, i**, s. f., guanciata.
**Tirdinari, a**, s. m., antica moneta in uso in Sicilia, del valore di cent. 1 di lira, circa.
**Tirnitati**, s. f., Trinità.
**Tò**, agg., e pron., tuo.
**Tornu, i**, s. m., circolo.
**Totò**, s. m., Salvatore.
**Tràsiri**, v. intr., entrare.
**Tri**, agg., tre.
**Tricchitrà** o **Tricchitracchi**, s. m., saltarello.
**Trinca**, nel senso di p. 170, probabilmente non ha significato. E così *trincoi.*
**Trinchisi** (Polizzi), voce senza significato apparente.
**Trippa**, s. f., viso butterato dal vaiuolo.
**Trippiari**, v. intr., ruzzare, proprio de' fanciulli.
**Trizza, i**, s. f., treccia. ||—*di ficu* filza o resta di fichi.
**Truzzari**, v. tr., trucciare, urtare.
**Truzzu, i**, s. m., urto.
**Tuccari**, v. tr., toccare. || Fare al tocco, (v. p. 21).
**Tufànu**, s. m., Teofanio.
**Tuma** o **Tumma**, s. f., cacio fresco non salato, raviggiolo.
**Tunninazza**, s. f., acc., di *tunnina*, tonno.
**Tuppu, i**, s. m., cioffo, crocchia; *toupet* de' franc.
**Turiddu**, s. m., Salvatore.
**Turneddu, i**, s m., dim. di *tornu*, piccolo circolo.

## U

**'U,** per aferesi di *lu,* lo, il.
**'Ucca,** per aferesi di *vucca,* s. f., bocca.
**'Unca,** avv., dunque.
**Unni,** avv., dove.
**Uòriu,** s. m., orzo.
**Urdiri,** v. tr., ordire.
**'Utti, i,** s. f., botte.

## V

**Vacanti, ('N),** avv., a vuoto.
**Valanza, i,** s. f., bilancia.
**Vampuliari,** v. tr., avvampare, bruciare.
**Vanchiteddu, i, a,** s. m., dim. di *vancu:* panchettino.||Predellina.
**Vanni,** s. m., Giovanni.
**Varcocu, a,** s. m., albicocca.
**Varda-pecuri** (Avola), guardapecore, detto di trottola, v. *Tarantella.*
**Varva, i,** s. f., barba.
**Varvarutteddu,** s. m., dim. di *varvarottu,* mento.
**Vasari,** v. tr., baciare.
**Vascеddu, i,** s. m., vascello.
**Vassa,** contr. da *vossia,* che lo è di *vossignuria,* vostra signoria; vale Ella.
**Vastedda, i,** s. f., focaccia.
**Vattinni,** imperativo del v. *jiri:* vattene, va via.
**Vavaluceddu, i** (Cianciana) lo stesso che *babbuluciu,* chiocciola (*Helix* L.)
**Vecchiu,** agg., vecchio.
**Vèniri** o **Viniri,** v. intr., venire. Pres. *vegnu*; imp. *vinia, vineva*; pass. *vinni;* part. pass. *vinutu.*
**Verra, i,** s. f., guerra.
**Vicchiazzu, i,** accr. di *vecchiu:* vecchiaccio.
**Vicciareddu, i,** s. e agg., dim. di *vecciu,* (Ragusa), vecchierello.
**Viciarrè,** s. m., vicerè.
**Visazza, i,** s. f., bisaccia.
**Viteddu,** s. m., dim. di *Vitu,* Vito.
**Viviri,** v. tr., bere.
**Voi,** s. m., bue.
**Vôi,** contr., da *vuoi,* pres. indic. del v. *vuliri:* vuoi.
**Voscenza,** contr. da *vostra 'ccillenza,* e per alto rispetto, si usa invece del *Lei.*
**Vrocculi,** si usa quasi sempre in plur., s. m., broccoli.
**Vrusca,** v. *Brusca.*
**Vu',** pron., voi.
**Vuàutri,** o **Vuatri,** pron., voialtri.
**Vucari,** v. tr., vogare.
**Vuccunettu (di dama) i,** s. m., dolciume di mandorle, zucchero e torli d'uovo.
**Vujaru, a,** s. m., boaro, boattiere.
**Vuliri,** v. tr., volere. Pres. *vogghiu;* imp., *vulia, vuleva;* pass. *vosi;* part. pass. *vulutu;* ger. *vulennu.*
**Vurvicari,** v. tr., sotterrare, seppellire.
**Vusca,** v. *Brusca.*
**Vutari,** v. tr., voltare, girare.

## Z

**Za,** s. f., zia; ma quasi sempre è titolo che si dà a donna del basso volgo: *Za Peppa, Za Vanna* ecc.
**Za,** cont., da zia. Vedi *zu.*
**Zagaredda, i,** s. f., nastro, fettuccia.
**Zàmmara, i,** s. f., sasso.
**Zicchittari,** v. tr., dar buffetti.
**Zicchittata, i,** s. f., buffetto.
**Ziparu,** lo stesso che *sparu.*
**Zitedda, i,** s. f., ragazza.||Detto di trottola, vale agile, svelta come ragazza.
**Zitidduzza, i,** s. f., ragazza. || Sposa.
**Zitu, i,** s. m., sposo, fidanzato.
**Zu,** contratto da *ziu, Zio;* ma è anche titolo che si premette ai nomi m. di persone del pòpolo.
**Zuccaru,** s. m., zucchero.||Certo dolce fatto con zucchero e non so che altra materia vischiosa, per la quale piglia la forma filamentosa, e indurendo si rompe a biscottini.
**Zugalinu** (p. 243 Avola,) forse violino.
**Zuzzù,** voce onomatopeica del suono del violino.

## X

**Xiuri** (Cianciana), per *ciuri,* s. m., fiore.

# AGGIUNTA

La stampa di questo volume era molto innanzi quando l'egregio prof. A. Gianandrea mi dava notizia di un libro, poco o punto conosciuto in Italia, *Le Usanze e i Pregiudizi del popolo fabrianese per la prima volta esposti e dichiarati da* ORESTE MARCOALDI; Fabriano Tipografia G. Crocetti 1875 (in-8, pp. 240); e con isquisita gentilezza me ne procurava e favoriva un esemplare.

Un cap. di questo libro comprende 100 « Giuochi de' fanciulli, degli adolescenti e adulti del popolo fabrianese » ed io son lieto di notare, a comodo degli studiosi, i riscontri che vi trovo coi nostri. Dei numeri, il primo richiama alla presente mia Raccolta, il secondo a quella del M.

N. 1=30, *Cavallo;* 13=10, *Battimano;* 21=21 *Cavalliere e soprammiere*; 23 = 55, *Pugliole* o *Spille;* 27 = 59, *Paro e caffo;* 33 = 5, *Arme e lettere* o *Santo e arme* e 23, *Carachè;* 34 = 21, *Cappelletto*; 40 = 4, *Anello anello ;* 42 = 70, *Sassetto;* 47 = 39 *Ditello*, e 73, *Scalino*; 47 = 11, *Battimuro;* 49 = 17, *Brucia e non brucia;* 52 = 42, *Fossetta* ; 54 = 15, *Breccetta;* 57 = 63, *Pizzutello;* 59 = 66, *Rotolone;* 62 = 48, *Mandola;* 65 = 25, *Caselle* o *Castelli* o *Capanelle*, e 65, *Rizzo;* 66 = 20, *Caporale;* 68 = 22, *Capretta;* 71=13, *Bocce*, e 33, *Ciampre;* 72 = 95, *Formaggio;* 75 = 88, *Toto;* 76 = 19, *Campana;* 82 = 56, *Palla*: 86 = 44 *Giramuscola* e *Muscola;* 87 = 34, *Cibicù;* 91 = 53, *Nascondaglie ;* 13 = 36, *Compar so' tocco;* 100=50 *Mattaceca;* 129=61, *Piede piedello;* 133=82, *Tessara e tela;* 143 = 67, *Ruffa raffa;* 144 = 84, *Toccaferro;*

148 = 41, *Forbici;* 159=3 e 32, *L'anello e Ciabatta;* 180=40, *Fiocca e falso*, e 45, *Lepre e cacciatore;* 192=71, *Sbirri e ladri*; 208=18, *Calzolaio* o *Ciabattino;* 209 = 35, *Civetta;* 215 = 37, *Cucuzzaro;* 351-62, *Pizzico e non rido;* 239 = 72, *Scaldamano;* 241 = 24, *Casella;* 243 = 74, *Scaricabarili in due;* 244 = 2 e 6 *Canofiina* e *Balensa;* 254 = 14, *Bolle di sapone* o *Impolle;* 256 = 16, *Breccia;* 274 = 64, *Ranocchia;* 275 = 9, *Baraccola* o *Ventola;* 278 = 78, *Sega;* 282 = 68, *Ruzzola;* 284 = 8, *Bandierola;* 286 = 26, *Castagnola* o *Birarella*; 293 = 76, *Schioppetto;* 296 = 43, *Freccia;* 297 = 51, *Mazzafronnola*.

FINE.

# INDICE

DEL PRESENTE VOLUME

---



## GIUOCHI

## DIVERTIMENTI, PASSATEMPI, ESERCIZI

## GIOCATTOLI E BALOCCHI

## TAVOLE

### GIUOCHI

GIOCATTOLI E BALOCCHI

COMINCIATO A STAMPARE

IL DÌ XXV FEBBRAIO

FINITO IL XV LUGLIO MDCCCLXXXIII.